すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成16年5月1日発行（毎月1回1日発行）
第5巻 第5号 通巻第48号
enterbrain
月刊アルカディア
5月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
beatmaniaIIDX 10th style
ゾイドインフィニティ
pop'n music 11
GWは、闘劇参加で決めろ!
―予選リポート&全国決勝大会参加ガイド掲載―
特別付録:
「THE KING OF FIGHTERS 2003」
B2判描き下ろしポスター
新作続報!!
BATTLE CLIMAXX!
Virtua Fighter4 Final Tuned
QUEST of D
THE IDOLM@STER
2004
5
MAY
No.048
650
yen
攻略開始!!
THE RUMBLE FISH

特殊な能力を秘めた魅力的なニューカードで
自分だけの最強デッキを構築しよう!
プレイフィールド!!
キミも
プロリーグに
参戦して頂点を目指せ!
1.「段位別戦」で初段になり、リーグ戦に参戦しよう!
2. 最上位階級を維持して、「プロリーグ参加権」をGETしよう!
3. プロリーグに参戦して日本プロ麻雀協会のプロ達と真の頂点を競え!
田中プロ 手塚プロ 斎藤プロ 嶋見プロ 鈴木プロ 五十嵐プロ 土井プロ 初音プロ 長村プロ 早乙女プロ 一色プロ 鍛冶田プロ
ゲームシステムが
新しくなった!
日本プロ麻雀協会公認のプロ雀士が参戦し、実際にリーグ戦で競い合えるぞ! また、新段位システムの搭載などコンテンツが更に充実!! さらに新キャラクター、新アイテムが大幅に増え、「全国大会」などの大型イベントもますます充実!
コンパクトに
遊びやすく!!
白熱する対局を実況中継する迫力のライブモニタはもちろん、「強打」「強鳴き」など便利な機能を満載したタッチパネルを導入!! また、MJカードの引継ぎやパスワードによる継続プレイもできるぞ!
ますます充実!!
MJ.NET
卓越した麻雀センスを持つプレイヤーを公認! キミもMJ.NET認定雀士となって全国にその名を轟かせよう! MJ.NETオリジナルゲーム「サイコロ街」のリニューアルや、プロ雀士 情報ページの充実など、コンテンツは ますますボリュームアップ!!
ALL.Net
Amusement Linkage Live Network
SEGA 株式会社セガ
セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp
セガのインターネット・ホームページ「SEGAオフィシャルウェブサイト」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA OFFICIAL WEB SITE
http://sega.jp/
ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。

カードを多数追加した新バージョン!!
アヴァロンの鍵
THE KEY OF AVALON™
新たなる召喚
SUMMON THE NEW MONSTERS
VER.1.20
新たなカードが52種類増え、戦略性はますますヒートアップ！ 新規ICカードを使用して遊んだ場合（10プレイ）に限り、初期ライフが有利・戦闘敗北時のペナルティが軽減される難易度の低い新人歓迎モードを採用。さらにルールも、わかりやすく遊びやすいよう改訂！
Hitmaker
©Hitmaker/SEGA, 2003,2004
TRIFORCE
TRIFORCE is a trademark of NINTENDO.
カードで拡がる新たな
©SEGA-AM2 / SEGA, 2002, 2003
日本プロ麻雀協会公認!!
セガネットワーク対戦麻雀
MJ2™
本格四人打ち麻雀
「MJ」がさらに進化!!
Chihiro

SNK PLAYMORE

CERO 12 12才以上対象

選ばれし者達がここに集結。

KOF'02 BE THE FIGHTER!

JAPAN TEAM FATAL FURY TEAM KOREA TEAM PSYCHO SOLDIER TEAM IKARI TEAM ART OF FIGHTING TEAM WOMAN FIGHTERS TEAM KOF'96 TEAM KOF'97 TEAM KOF'98 TEAM KOF'99 TEAM KOF 2000 TEAM KOF 2001 TEAM and more......

ドリームマッチ、再び開催！

COM TEAM SELECT

え？もう次の仕事ですか？
ふぅ…あ、いけない、笑顔、笑顔♥

プレイステーション2専用ソフト『THE KING OF FIGHTERS 2002』

NOW ON SALE／希望小売価格6,800円（税込価格7,140円）

©EOLITH CO.,LTD.2002 ©SNK PLAYMORE

※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

SNKゲームがボーダフォンで遊べる！

現在配信中!! アクセス方法は
（ケータイゲーム→ゲームアプリ→アクション・シューティング→アクション）

★ケータイ版 "METAL SLUG" 好評配信中！
※5xシリーズ対応です。
アーケードで人気を博した「メタルスラッグ」を携帯電話で再現!
アクションシューティングの傑作が、いつでもどこでも遊べるゾ!!

Vodafone live!

★懐かしの"JOY JOY KID"が、この春登場！※0xシリーズ以降に対応です。
往年の名作パズルアクションゲーム「ジョイジョイキッド」も4月から配信予定! 他にも続々登場するので、乞うご期待!!

©SNK PLAYMORE

※「メタルスラッグ」、「ジョイジョイキッド」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※Vodafone、Vodafone live!およびスピーチマークデバイスは、Vodafone Group Plcの登録商標または商標です。

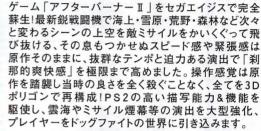
Dimps
DIGITAL INNOVATOR
対戦格闘もここまで進化した。
独自のグラフィック技術(Smooth Model Animation)S.M.A.は今までの2Dキャラクターにはない
滑らかな動きを生み出し、さらには服が破けるなど、キャラクターのダメージ表現をも可能にした。
また、臨場感のある3D背景、鮮やかなエフェクト、迫力サウンドが融合
今、ここに史上最高の対戦格闘ゲームが誕生する。
全国テーブルゲーム王座決定戦!
リーチ!
革命!
角とり!!
三人麻雀
スピーディーな展開で大役が行き交う麻雀対戦
大富豪
待ち受けるのは天国か?地獄か?
リバーシ
その1コマがわかれ道、究極の陣取り合戦!
Aim at A Triple Crown!
3P-Mahjong
Billionaire
Reversi
AW-NET
■主なサービス(予定)
全国オンライン対戦
個人データの閲覧
全国ランキングの詳細閲覧
AW共通ポイントの獲得
チャットメッセージの設定
?????????
総合エンタテインメント企業 サミー株式会社
本 社 〒170-8436 東京都豊島区東池袋 2-23-2
http://www.sammy.co.jp
※ゲーム画面は開発中のものです。※ソフトの仕様及びデザインは、改良の為予告なく変更する場合があります。予めご了承ください。 ATOMISWAVEは、サミーが開発したアーケード用新プラットフォームです。

PlayStation®2

SEGAAGES2500シリーズ Vol.10

アフターバーナーII

ドッグファイト・シューティング

様々の名誉ある受賞で絶対的な地位を築いた「アフターバーナーII」が完全リニューアル!

1987年にアーケードシーンを席巻した、セガの体感ゲーム「アフターバーナーII」をセガエイジスで完全蘇生!最新鋭戦闘機で海上・雪原・荒野・森林など次々と変わるシーンの上空を敵ミサイルをかいくぐって飛び抜ける、その息もつかせぬスピード感や緊張感は原作そのままに、抜群なテンポと迫力ある演出で「刹那的爽快感」を極限まで高めました。操作感覚は原作を踏襲し当時の良さを全く殺ぐことなく、全てを3Dポリゴンで再構成!PS2の高い描写能力&機能を駆使し、雲海やミサイル煙幕等の演出を大型強化、プレイヤーをドッグファイトの世界に引き込みます。

F-117 Nighthawk is a trademark of Lockheed Martin Corporation and is used under license to Sega Corporation.Produced under a license from Northrop Grumman Systems Corporation.F-14 Tomcat, A-10A Thunderbolt II, and USS Enterprise are trademarks of Northrop Grumman Systems Corporation.Produced under license from Boeing Management Company. F-14 Tomcat™ A-10A Thunderbolt II™ F-117 Nighthawk II™ AV-8B Harrier II™

絶賛発売中 2,500円(税込2,625円)

ルーズリーフ型ライナーノート同梱

絶賛発売中 2,500円(税込2,625円)

ルーズリーフ型ライナーノート同梱

Vol.1
ファンタシースター generation:1
シリーズの原点がパワーアップして復活
The RPG

Vol.2
モナコGP
時代を超えたパワーアップリメイクで登場
トップビュー・レースゲーム

Vol.3
ファンタジーゾーン
セガファンに愛され続けた不朽の名作
横スクロール・パステルシューティング

Vol.4
スペースハリアー
世界を震撼させた歴史的名作
3Dスペース・シューティング

Vol.5
ゴールデンアックス
根強い人気のアクションゲーム
ヒロイックファンタジーアクション

Vol.6
イチニのタントアールとボナンザブラザーズ
とってもお得な大ボリューム。ターントお楽しみ下さいませ。
バラエティーアクション

Vol.7
コラムス
ようこそ!宝石たちが織りなす思考の迷宮へ!
落ちものパズル

Vol.8
V.R. バーチャレーシング -フラットアウト-
新たな輝きを身に纏い、バーチャの始祖が甦る!
フルフラットシェーディングレース

Vol.9
ゲイングランド
緻密な戦略、そして大胆な戦術の方程式。
アルゴリズムアクションゲーム

■この商品に関するお問い合わせ先
【スリーディーエイジスカスタマーサポート】 ナビダイヤル:0570-000-558
受付時間:10:00～17:00 月～金(祝日及び弊社指定休日を除く)
※ゲームの攻略、裏技等に関する質問にはお答えしておりません。電話番号は0570より省略せずにおかけください。なお、通話料がかかりますので予めご了承ください。
発売元:株式会社スリーディー・エイジス 〒106-0032 東京都港区六本木4-8-6 パシフィックキャピタルビル4F

Original game ©SEGA ©SEGA/3D-AGES 2004 そのほか掲載されている社名および商品名は登録各社の商標または登録商標です。
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

★最新情報は下記アドレスにて随時更新中!!

www.3D-AGES.co.jp/

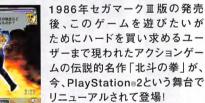
誇り高きその漢（おとこ）、
再び君臨し伝説となる…。

伝説

SEGA AGES 2500シリーズ Vol.11

北斗の拳

世紀末バイオレンスアクション

**最高傑作と評された、
あのアクションゲームの伝説的名作「北斗の拳」がリニューアル!**

1986年セガマークⅢ版の発売後、このゲームを遊びたいがためにハードを買い求めるユーザーまで現われたアクションゲームの伝説的名作「北斗の拳」が、今、PlayStation®2という舞台でリニューアルされて登場!
背景・キャラクターを現代の技術で大幅パワーアップ、全てをフルポリゴン化、キャラクターの動きはモーションキャプチャーを採用し、リアルで迫力のある闘いを実現!
強大な強敵との闘いで、ケンシロウは伝説となる!

©武論尊・原哲夫/Coamix

絶賛発売中 2,500円（税込2,625円）

ルーズリーフ型ライナーノート同梱

SEGA AGES 2500 シリーズ

全てのギルティギアファンへ、
この感動と興奮を!

ギルティギア サウンドの新たな進化の形。体感するのはキミ達だ!

2004.4.21 ON SALE!

ギルティギア イスカ
オリジナルサウンドトラック

絶賛稼動中のアーケード用・対戦格闘ゲーム
「ギルティギア イスカ」のサウンドトラックが遂に発売!
ゲーム中に流れるBGMを全て収録した
「ギルティギア」ファンには
マストなアイテムだ!

*ジャケットは変更になる場合があります。

KDSD-00036 2,520円(税込)
©Sammy/ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd

2004.5.19 ON SALE!

ギルティギア イグゼクスinL.A
ヴォーカルエディション

ギルティギアのサウンドに海外アーティストのヴォーカルを融合!!
究極のヴォーカルCDが、ここに堂々完成。
…今までの常識を覆す、この衝撃! LAのパワフルな風を体感しろ!!

● ギルティギア シリーズCD史上初・海外レコーディング敢行!! ●

参加アーティスト

スーパーバイザー
JAY GORDON
全米で100万枚以上を売り上げる
サイバーロックバンド、「ORGY」(オージー)
のヴォーカル/リーダー/プロデューサー。
KORNファミリーとして、
「LINKIN PARK」や「KORN」の
プロダクションやリミックスをも手がける。
今回は、ヴォーカル・コーラスアレンジ、
ミキシング等、カリスマ的な実力を
フルに発揮している。

ボーカリスト
Matt Zane
「SOCIETY 1」のリーダー/ヴォーカル。
かの「マリリンマンソン」を彷彿させるビジュアルはあまりに鋭く美しい。
現在、独自のレーベルからもアルバムをリリースしている。幅広いヴォーカルレンジと、
ルックスとはうらはらなマグナム砲のような図太い声は君達を魅了するだろう。

ボーカリスト
FIJT
ヴォーカル、ベースプレーヤー、プロデューサー/エンジニアと多才な彼は、
独自のソロプロジェクト「FIJT」でヴォーカルとして来年初旬にリリース予定のアルバムの制作中。
また、「Kidney Thieves」というバンドでベースプレーヤーとして活動している。彼の突き抜ける
ようなハイトーンヴォーカルと厚みのあるコーラスは今回のプロジェクトには無くてはならない存在だ。

ボーカリスト
MIKE
LAをベースに活動しているヘビーロックバンド「General X」のヴォーカルであるマイク。
最近は「ORGY」の最新アルバム「punk、statik、paranoia」の中で
「VAGUE」という曲をJAY GORDONと歌っている。
その乾いたパワフルなヴォーカルと陽気な性格、まさにLAを感じさせるナイスガイだ!

KDSD-00038 3,150円(税込)
©Sammy 2003/1998-2003 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd ©Sammy 2003 ALL RIGHTS RESERVED

NOW ON SALE!

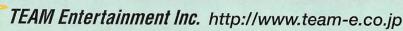
サイヴァリア2
オリジナルサウンドトラック プラス

2003年11月にアーケードで稼動を開始した
最新作「サイヴァリア2」のゲーム中に使用される楽曲を
1枚にまとめたサウンドトラックCDが発売!!
新作「サイヴァリア2」のゲーム中に使用される
全サウンドに加え、前作「サイヴァリア リビジョン」
前々作「サイヴァリア」の楽曲の中から
厳選したリミックス曲も収録。

DC版、好評発売中!!

「今でもクラブで踊りまくってます。」
プログラマー&サウンド担当者・談

KDSD-00032 2,940円(税込)
©SUCCESS 2002-2003 ©SKONEC 2002-2003

発売元:株式会社ティームエンタテインメント
販売元:株式会社ソニー・ミュージックディストリビューション

表紙イラスト
『beatmania IIDX 10th style』
Illustration by GOLI
©1999 2003 KONMAI
タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部）
©2004 ENTERBRAIN,INC. All rights reserved.No part of this magazine may be reproduced of transmitted in any form or by any means,electronic or mechanical,including photocopying and recording,for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN,INC.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA No.48 May -5- 2004 CONTENTS

ゲームセンターでアイドルを育てられる!?

THE IDOLM@STER

「オレだけの○○!」アイドルが好きな人は、すべからく一度は考えることだろう。その想いを実現するゲームが『アイドルマスター』だ！　自分は、アイドルにもっとも近しい存在である「マネージャー」となり、アイドルとともにいろいろな試練を乗り越えていく。歌を覚え、ダンスを習い、衣装を着せ替え、そしてネットワークを介して、全国のライバルたちと競い合う。それを超えて、全国の頂点に上り詰め、あなたは「アイドルマスター」になるのだ！

©窪岡俊之 ©2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

掲載ゲームタイトル

連載記事

その他

広告

http://www.arcadiamagazine.com/

Virtua Fighter 4 Final Tuned

バーチャファイター4 ファイナルチューンド
■メーカー：SEGA-AM2／SEGA
■ジャンル：3DCG格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2[illegible]
■使用基板：[illegible]

Original Game © SEGA © SEGA-AM2/SEGA, 20[illegible]

先日行なわれたAOUエキスポで、映像出展のみの発表ながらも話題を呼んだ『Final Tuned』。このビッグタイトルの最新情報を入手するために、早速ゲームディレクターである片桐 大智氏の緊急インタビューを敢行した。前作『VF4 EVO』からの変化を主題に、現段階で判明した内容のすべてをお知らせしていこう。

インタビュアー：栗田（Writer）、鈴木 宏昌（ARCADIA）

基本システムとVF.NET

──まず、ゲームの基本システムに変化があれば教えてください。

片桐　移動の部分を変えてみようかなっていう動きはありますね。

──操作感覚が変わるとか？

片桐　操作感覚の部分は変えません。普通にやっている分には、全く変化は感じないと思いますよ。

──では、ARM絡みですか？

片桐　ええ、**背向けARM**を少し。現在変えてみて、どんな感じになるかテストしている段階です。

──それ以外は変化無しと……。

片桐　基本的にそうですね。シリーズを重ねて変わってない部分がありますが、その中でも具合の悪いところはやっぱりある……。でも、それを直して今のバーチャの気持ちよさが無くなるのはよくないと思うので、その辺での兼ね合いを見つつ調整しています。

──最近よくピックアップされる**ARE**（避けキャンセル打撃）も、今まで通り使えますか？

片桐　今のところは使えるようになってます。簡単なテクニックではないですし、致命的にゲームバランスを崩している要素でもありませんから。

──では、バックダッシュ避け、バックダッシュ避けキャンセルガードなどの、安全性の高い行動もテクニックとして残ります？

片桐　対応策が全く無いわけではないので残ると思います。ただ、基本システムに関しては、ロケーションテストを見つつ変えることができるので、反響が大きければ変更する可能性はあります。

──AOUエキスポで「段位や戦績は『EVO』のものを完全に引き継げる」という発表がありましたが、カードの引き継ぎは、今までのバージョンチェンジのときのような感じで行なうのですか？

片桐　ええ。これまでと同様にカードを挿したら「～しますか？」と表示される形になると思います。

──VF.NETに変化は？

片桐　通り名システム（後述）が入ることで、その選択ができるようになりますね。あと、**バトルアリーナ**もきっちりリニューアルします。今頑張って作ってますよ。

ARE

打撃が来た場合は成功避けが出て、投げが来た場合は打撃が出るという、二択回避のテクニック。当初は実戦投入が難しいとされていたが、今では標準的なテクニックだ。

バトルアリーナ

よりゲーム性の高いバトルを楽しめるように発展するであろうバトルアリーナ。もらえるアイテムも、新アイテムに変わるはず。

背向けARM

背向けARM（オールレンジムーブ）に対しては、打撃技が非常に当たりにくい。

Original Game © SEGA © SEGA-AM2/SEGA 2001, 2002

現在明らかになっている新技

本作には、明らかに新技と分かるモーションの技が追加されている。下の3種のほかにも、AOUエキスポの出展映像ではカゲの奈落落とし([illegible]Ⓟ+ⓀⓀ)の多段ヒット版、ラウの打撃投げのような技など、見た目に新しい技が次々と紹介されていた。

ジャッキー・ブライアント

空中で二段蹴りを繰り出す、ジャッキー版連環腿。ブルース・リーをほうふつとさせる、いかにも彼らしい技だ。出展映像ではブラッドのミドルキックを避けてから決めていたので、発生も遅くはないはず。空中コンボに組み込むこともできるかもしれない。あとは、下段攻撃をかわすことができるかどうかが気になるところだ。

ブラッド・バーンズ

ダッキングからしゃがみⓅをさばき、無防備となった相手にアッパーをたたき込む連係技。このアッパーが当たると相手が浮くので、空中コンボで大ダメージを与えられる。天敵ともいえるしゃがみⓅへの対抗策を得たブラッドが、自由ほん放に暴れ回る日も近いはず。現在分かっている範囲では最も実用性のある新技といえよう。

ウルフ・ホークフィールド

体を1回転させながらのチョップで相手を背向け状態にし、立て続けに背後からハーフネルソンスープレックスを決めるという豪快な技。見た感じチョップは上段だが、恐らく半回転技と思われる。打撃投げのダメージが大きければ、避け対策として重宝するはず。

新技と既存技の変更

―新技はどの程度増えますか？

片桐　『EVO』のときほど、たくさんは増えないかもしれませんが、キーとなる実用的な技がいくつか増えるかな、という感じです。投げキャラだったら投げを重点的に増やしたりして、キャラに応じた変化をさせるつもりです。

―既存の技の修正もかなり行なわれるんですか？「サラのドラスマ強すぎ！」とか、よくある「この技強ぇよ！」みたいな技は？

片桐　その辺は、各キャラの生命線となる技をなるべく残しつつ調整するつもりです。全部無くして丸めるよりは、個性を残していきたいですね。「どの技を出しても同じ」ってことになっても面白くないと思うので、キャラの個性を出した上で何とかしたいです。あとは、基本となるシステムにもいくつか変化があって、「ここからこんな風になるんだ」という変化もあります。同じ技を使っても、今までとは違う効果を得られる場合があったり……。

―違う効果というと？

片桐　まだ詳しくはいえないんですが、「この技って普通こういう感じで不利だけど、こうするとこんな風になるんだ～」みたいなのがあるかもしれません(笑)。バーチャプレイヤーが好きそうな、考えそうなことを、いろいろなところに盛り込んでありますよ。

―それは楽しみですね～。

片桐　私も楽しみなんですよ(笑)。なるべく長く遊んでもらえるように、最後まで調整していきます。

段位・称号はどうなる？

―気になるプレイヤーが多いであろう、**段位・称号システム**は？

片桐　「強者」「名将」といった段位・称号の数は変えません。

―数を変えないということは、昇格・降格条件に変化がありそうな雰囲気ですね。やはり3連敗降格はキツイですよね？(笑)

片桐　そうですね。あまりにもキツイって声があって(笑)。私の知りうる有名プレイヤーに、一人も「覇王」が居ないくらいですし、何かしらの変化は必要だと思います。

―昇格が難しいのは構わないんですが、サクッと落ちるのは……。

片桐　落ちる人が多いと、その段位の層が居なくなってしまうので、その辺は改良したいと思います。

『VF4 EVO』の段位・称号変動条件

<table>
<tr><th>降格条件</th><th>段位・称号</th><th>昇格条件</th></tr>
<tr><td>降格無し</td><td>十級～一級</td><td>経験値に応じて昇格</td></tr>
<tr><td>同段戦－7or5連敗</td><td>初段</td><td>同段戦＋2or2連勝</td></tr>
<tr><td>同段戦－6or5連敗</td><td>二段～四段</td><td>同段戦＋3or3連勝</td></tr>
<tr><td rowspan="2">同段戦－5or5連敗</td><td>五段～七段</td><td>同段戦＋4or4連勝</td></tr>
<tr><td>八段～十段</td><td>同段戦＋5or5連勝</td></tr>
<tr><td rowspan="3">同段戦－3or3連敗</td><td>強者～王者</td><td>同段戦＋5or5連勝</td></tr>
<tr><td>名将～闘将</td><td>同段戦＋7or7連勝</td></tr>
<tr><td>拳聖～帝聖</td><td>同段戦＋10or10連勝(※)</td></tr>
<tr><td>帝聖に1敗</td><td>小覇王</td><td>帝聖戦15連勝</td></tr>
<tr><td>降格無し</td><td>覇王</td><td>降格無し</td></tr>
</table>

『VF4 EVO』における段位・称号変動条件は上図の通り。『Final Tuned』ではこれらの段位・称号名などは変わらないが、昇格・降格条件が見直されるはず。恐らく「強者」～「帝聖」の3連敗降格が、5連敗降格程度に緩和されるだろう。現状のシステムではほぼ不可能といえる「覇王」への昇格が、現実味を帯びてくるはずだ。

※帝聖は小覇王戦で1勝すれば昇格　※編集部調べ

片桐 大智 —DAICHI KATAGIRI—

SEGA-AM2 ゲームディレクター。「VF」シリーズや、「ファイティングバイパーズ」シリーズなど、数々のヒット作を手掛けてきた。

通り名システムとは?

――本作からの新要素「通り名システム」とはどんなものですか?

片桐 勝った負けたの段位とは別に、自分の闘い方を表すものです。うまくコンボを決める人や、ガードが固い人など、その人の闘い方に応じて名前が付く感じです。

――では、通り名は一つだけではなくいろいろもらえるんですか?

片桐 打撃のうまさや投げのうまさなど、いろんなカテゴリーがあって、それぞれに対して通り名を得ていく感じです。VF.NETにある「アドバイス」を通り名として変換したようなイメージですね。

――通り名は、段位と同じように画面に表示されるわけですか?

片桐 そうですね。表示する場所についてはまだ検討中です。

――それは自動的に選ばれて?

片桐 自動にもできますし、通り名を選んでそのカテゴリーを意図的に伸ばすことも可能です。この辺はVF.NETで設定できます。

新アイテムとチャレンジモード

――アイテムは結構増えます?

片桐 数はすごく増やす予定です。それと、数を水増しするためにちっぽけなものを作る気は無いです。「えっ!?」っていうぐらい、ものすごく見た目が変わるものをたくさん用意していますよ。

――「だれ!?」ってくらいのを?

片桐 現在作っていてドキドキするのもあるくらいなんで(笑)。ご期待に添えるかどうか分かりませんが、とにかく変わりますよ。

――数はどれくらい増えますか?

片桐 目標数は無くて、とにかく作れるだけ作る感じですね。ただ、今回は各キャラ均等に作ろうとしてます。「何であのキャラは10個で、このキャラは2個なの?」ってことは無いようにします。

――既存のアイテムは残ります?

片桐 残ります。引き継いだときに無くなっちゃうと寂しいので。

――幻球システムについては?

片桐 今までと変わらずにやる予定です。意見はいろいろあるんですけどね。幻球3周目については、画面上に球が七つ並んでいるだけなので、何かいい活用方法はないかなと思っています。

――次に新システムの**チャレンジモード**ですが、これは普通のCPU戦とは別物になるのですか?

片桐 今まで通りのCPU戦とチャレンジモードが選べます。

――ステージが少ないけど、いろいろもらえるよ、という感じ?

片桐 課題が毎ステージ出て、それをクリアするごとに報酬がもらえます。さらに全部クリアすると、多めのファイトマネーがもらえたり、何か謎のアイテムがもらえたり……。クリアしたときの評価が高いほど、その謎のアイテムをもらえる確率が上がる、みたいにしようと思ってます。

――では最後に、読者へ一言。

片桐 新しいことにトライしながら、より遊び易い「究極形」を目指して頑張りますんで、応援してください。今はまだいえないのですが、皆さんが「ええっー!」と驚くような要素もありますので。

――対戦に関係する要素ですか?

片桐 ネットも含めて、全般的に関係しますね。むしろ、基本システムの変化かもしれない。恐らくアルカディアさんが、一番「え~!?」ってなると思います(笑)。

――それが何か、ほのめかすぐらいはできないんですか~?

片桐 いや、無理(笑)。でも、これはすごい衝撃ですよ! これだけいいながら、驚かなかったらごめんなさいって感じですが(笑)。

(3月9日 SEGA-AM2にて)

通り名システムの仕組み(予想図)

新アイテム

新アイテムは、違いがはっきりと分かるものばかり。このほかにも、出展映像ではアメフトのヘルメット(ウルフ?)や、剣道の面(カゲ?)などが確認されている。

少女マンガに出てきそうなボブヘアでイメージチェンジ。今までに無い雰囲気をかもし出しているアオイに、賛否両論の声が上がった。

チャレンジモード

「VF4 EVO」にあった「ミッション」とは全く別のシステムだが、いきなり知らないものばかりでは困るだろうという配慮から、流用している部分もあるとか。

謎のベールに包まれた衝撃の新要素とは? 続報を待て!

迫り来る"アーケード+RPG（ネットワーク）"という衝撃

詳細続報!!

「タッチパネル」で広がる操作の可能性！
多彩な「トレーディングカード」で戦略も深く！
モバイル連動「D.NET（仮称）」はこうなる!?
次ページへ急げ!!

Quest of D
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋レバー＋ボタン
■発 売 日：2004年夏予定
■使用基板：Chihiro

アーケード初のMO（マルチプレイオンライン）RPGということで、いや応なしに注目が集まる「Quest of D」。今回は、AOUショーに出展された映像を元に、そのゲーム内容に迫っていくことにしよう。新時代の到来を予感させる本作を、逃さずチェックせよ！

Text：ちゃっきー
解説イラスト：龍目-β

©SEGA-AM2/SEGA, 2004

※記事中で使用している画面写真、カード画像などはすべて開発中のものです

AOUショーにて映像初公開!!

映像以外に、数種類のトレーディングカードも展示されていた。武器や防具のほか、スキルやモンスターのカードも見ることができたぞ。

[illegible]くさん。筐体の映像や、トレーディングカード[illegible]

去る2月20～21日、千葉の幕張メッセで行なわれたAOUショーにて初お目見えとなった「Quest of D」。残念ながら映像のみの出展ではあったが、その内容は十分に濃く、来場者の注目を集めていた。まだ開発中で変更の余地は多いとのことだが、筐体やトレーディングカードの画像、そして実際のプレイ映像など気になる要素が網羅され、ゲームの雰囲気が十分にたん能できたぞ。次ページ以降では、そこで判明した新事実について詳しく取り上げていくことにしよう。

続報！徐々に明かされる『Quest of D』の真実

操作系　タッチパネルアクション詳細

下のウインドウを切り替えたいときには、ここにある「アイテム」「カード」「スキル」の各アイコンにタッチ（写真はアイテムウインドウ）。

この写真では、アイテムのウインドウになっている。トレーディングカードを使うときは、カードのアイコンでこのウインドウを開いていた。

画面に落ちているアイテム。これを拾うor使うときのほか、罠のスイッチなど画面上にあるものを操作するときもタッチパネルを活用。

「装備」「ステータス」「チャット」の各アイコンに触れると、それぞれのウインドウが開く。ショーの映像でも操作している様子が確認できた。

本作の操作系がレバー＆ボタン（四つ）＆タッチパネルとなっていることは、前号紹介した通り。こう見るとかなり複雑そうに見えるが、移動や剣による攻撃などの基本行動は、レバーとボタンだけで可能なようだ。

では、タッチパネルは一体何に使うのだろうか。その答えは、AOUショーの映像にあった。戦いに向かう前準備として持参した装備品（Dトレーディングカード）を装備させている場面や、宝箱のアイテムを拾う場面、画面上のスイッチをタッチして罠を発動させる場面など、さまざまなアクションが見られたぞ。下では、そのアクションの一部と、実際の操作方法を取り上げてみた。

例①　装備を整える

装備したいアイテムにタッチし、画面から指を離さず（マウスのドラッグのような感覚で）

マイキャラの上まで持っていけば装備完了。この操作方法は、あらゆる場面で使いそうだ。

例②　アイテムを拾う

この場合も、例①と同じ。画面上のアイテムに触れ、そのままウインドウへと持っていくだけ。

直接使いたい場合は、マイキャラの上に持っていけばいい。直感的で分かりやすい操作方法だ。

例③　敵をターゲッティング

戦闘のアクションでは、主に飛び道具や魔法で攻撃する際にタッチパネルを活用するようだ。

まずは攻撃したい敵に触れてターゲッティング。ボタンを押すと自動的にその敵を攻撃する。

ココはどうなる!?『Quest of D』

初プレイのときに必要なものは？

プレイヤーのデータを記録するICカードと、装備品などのトレーディングカードが存在する本作。初めてプレイするときは、これらがセットになった「スターターパック」を購入するのが基本になりそう。ただ、ICカードのみでもプレイは可能。初期装備のみ、裸一貫でスタートするのもいいかも？

一人で遊ぶことはできないの？

多人数で遊ぶゲームは、これまでにいくつか発売され、近年特に増えてきている。一度プレイしてみたいが、上級者が多くてとっつきにくいという要因で、これらのゲームを敬遠してきた人も多いのではないだろうか。ご安心あれ。本作にはシングルプレイモードが存在し、一人でも遊ぶことができるのだ。慣れるまではちょっと……という人は、まずこれで腕慣らしをしてみるとよい。プレイ感覚に慣れて、ある程度装備が集まってからマルチプレイに挑戦できるのは、うれしい限りだ。

続報2 トレーディングカード スキル&モンスターのカード

スタート時に筐体に挿入することで、ゲーム中に使用できるトレーディングカード。これには、前号で取り上げた装備品のほか、スキルカードとモンスターカードの2種が存在している。

前者は、持っていると特殊な能力(=スキル)が使えるようになるカード。AOUショーでは、レベルが1から3まであるコンビネーション技のカードも展示されていた。同系統のものを数種類集めると、効果が増大するわけだ。

一方のモンスターカードは、モンスターの召喚に使うもの。AOUショーの映像では、デーモンを召喚して敵と戦わせている場面もあったぞ。また、右のカードにはダンジョンレベルの表示が見られる。今後変更の可能性はあるが、そのモンスターが出現する階層などを表しているのだろうか？

モンスターカード

スキルカード

続報3 D.NET(仮称) 新たに発覚した3種のコンテンツ

~VF.NET(『VF4EVO』)の場合は……~

①バトルアリーナ

トレーニングを繰り返しながらキャラを育成するミニゲーム。能力が上がるとボスが出現し、倒すと壁紙や着信メロディー、装備アイテムなどが手に入る。アイテムは、ここでしか入手できないレアものだった。

②全国ランキング

勝ち越し数に応じて与えられる「勝利ポイント」を競うコンテンツ。個人ランキングやチームランキングのほか、地域別のものなどもあった。勝利、敗北数や試合数の順位を表示する「記録ランキング」もある。

③クエスト

「特定キャラに○勝しろ！」、「○連勝しろ！」といった指令を達成すると、ファイトマネーやアイテムが手に入る。「組み手に来るプレイヤーを倒せ！」など、レアアイテムをゲットできるイベントクエストも開催された。

携帯のほか、パソコンにも対応するというD.NET(仮称)。前号ではキャラの装備閲覧や、アイテムを売買する「オークション」のコンテンツを取り上げた。今回は続報として、新たに発覚した三つのコンテンツを紹介していこう。

●Eアイテムをゲットできる「ミニゲーム」

トレーディングカードとは別に、データとしてICカードに記録されるアイテム、それが「Eアイテム」だ。このミニゲームも、それを入手する手段の一つになるだろう。

●全国のプレイヤーがしのぎをけずる「ランキング」

もちろん、全国のプレイヤーが競うランキングもある。ここでハイスコアを争うのも、楽しみの一つになるだろう。

●達成時に報酬がもらえる「クエスト」

「○○を倒せ！」などのような指令を受け、アーケードで達成を目指す。見事達成すれば、オークションなどで使える通貨やEアイテムが入手できるのだろう。全国をつなぐネットワークゲームだけに、特殊なクエストもありそうだ。

レベルや経験値はあるの？

RPGでキャラ育成、というと、レベル上げが思い付く。どうやら、本作にもレベルの概念は存在するようだ。実際AOUショーの映像にも、巨大なゴーレムを倒してレベルアップするシーンがあった。ただ、アーケードゲームという性質上、次のプレイに持ち越しになる可能性は低そうだが……？

ゲームを始めるときには何をする？

冒険の旅に出るときは、下準備が重要。映像では、タッチパネルを使ってアイテムリストの中からアイテムボックスへと移す動作が見られた。さらに、通常のゲーム画面で装備品を身に着け、戦いがスタートするわけだ。

攻撃方法はどんなものがある？

攻撃については、これまでにも触れてきたが、ここでショー出展映像にあったものをまとめておこう。

武器攻撃は剣、杖、弓の3種。そのほか魔法、罠、モンスター召還が見られた。罠はあらかじめ用意されているもの[illegible]で異なるケースもあるのかもしれないが、自分で発動させるもののようだ。この罠の使用にはスキルが必要になるのだろうか？

やらずに死ねるか!?

レッスル アリーナ バトルクライマックス！
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：オンライン対戦プロレス
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2004年5月発売予定
■使用基板：

担当：ケンちゃん

ど真ん中で四天王のようにハッスルハッスル!!

プロレス者よ、

元気ですか～！　元気があれば、ゲームもできる。ゲームをやろうと『バトクラ』やれば、10の楽しみが見つかった。バカヤロ～ッ！　というわけで、『バトルクライマックス！』の10の楽しみ方を紹介。これを読めば、キミも男の中の男だ！　イナズマッ!!

©2004 NEW JAPAN PRO-WRESTLING Co.,Ltd. ©2004 ZERO-ONE CO. ©2004 PRO-WRESTLING-NOAH CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED ©2004 KONAMI ©2004 TAKAYAMA-DO.COM ©2004 BASEBALL MAGAZINE SHA co.,ltd　©AFRO FOTO AGENCY

『バトクラ』10の楽しみ方

ついに、発売間近となってきた『バトルクライマックス！』。今回は、リアルプロレスの視点から、楽しみ方を闘魂伝授しよう！

カードを集め、選手を育てる

三沢のカードから、ノアを作るもドリームチームを作るも、あなた次第なのだ！

①ノアを作るぞ！

このゲームの遊びの方の一つに「選手のカード集め」と「選手の育成」がある。日本のメジャープロレス団体『PRO-WRESTLING NOAH』を再現してみる、というのも一つの楽しみ方。実際のプレイで選手カードを集めつつ、カードゲームならではのトレードを利用して、三沢光晴、小橋建太、秋山準などのノアを彩るトップレスラーたちのカードを集めよう。また、丸藤正道なら「不知火」、田上明なら「オレが田上だ！」など、レスラーたちの代表的な技の「スキルカード」も収集したい。

このように自分の好きな団体のレスラーだけで構成すれば、その感情移入度ははかりしれないものがある。興奮の風が吹き荒れるはずだ！

（参加団体・選手は19ページ参照！）

②オレチームを作るぞ！

既存のプロレス団体では満足できない！　というプレイヤーは、自分が好きなレスラーの「プレーヤーカード」を集めて、現実では絶対に起こりえないような夢の団体を作り上げることも可能だ！　例えば、永田、小橋、橋本、健介など、業界の著名ヘビー級トップレスラーのみを集めた夢のような団体や、獣神サンダーライガー、坂田亘、小川良成など、華麗な飛び技、シャープな動きを得意とするジュニアヘビー級のみを所属させた華やかな団体。そのほか、ヒロ斉藤や本田多聞のような、玄人好みのレスラーのみを集めた団体などその構成は自由。自分の大好きなレスラーを所属させた団体が隆盛を極めれば、その思い入れ、感動もひとしおだ。

プロレスを徹底的に楽しむ

選手の育成

③敬礼してこそ永田でしょ

レスラーを登録したら、その選手に技を覚えさせていく。レスラーにとってはそれぞれ得意、不得意な技があり、それによって習得のしやすさが変化してくる。具体的には、レスリング出身のレスラーにハイキックやミドルキックなどの打撃技、超ヘビー級のレスラーにシューティングスタープレスやフライングボディプレスなどの飛び技は習得させづらいという訳だ。それぞれの所属レスラーの得意な技、不得意な技を考え、レスラーのタイプ応じた技をトレーニングで育成していこう。

永田選手が敬礼後にナガタロックⅠを敢行！ 長州とはいえ耐えることができるだろうか、いやできまい。

④え、田上がフェイスクラッシャー!?

大柄なレスラーに軽快な技など、絶対に使いそうに無い技を覚えさせるというのも、一つの楽しみ方。マスターさせるのは難しいが、実際の試合で使う姿を想像すれば、盛り上がりが増すはずだ！

田上にフェイスクラッシャーが入力されている!? 田上が飛ぶのか? 飛ぶのか?……飛んだぁぁぁ!!

トレーディング

⑤お前ぇの中西、オレのラッシャーと交換な

友達同士で好きなレスラーの「プレーヤーカード」、かっこいい技の「スキルカード」を交換し合うのも、カードゲームならではの楽しさ。自分は必要無いレスラーも、他人にとっては非常に価値のあるものかもしれない。その逆もあり得るので、ゲームセンターで友達を作り、トレードする楽しみを味わおう。

⑥ついに代々木第二に進出かぁ

団体を盛り上げて収益を稼ぎ、契約金が高いレスラーを所属させたり、有名な大会場で興行を打つというのも目標の一つ。『ノア』にとっての日本武道館、『ZERO-ONE』にとっての両国国技館が現在の聖地となったように、小さな会場から出発しても、より大きな会場を獲得するように努力し、業界のトップへと踊り出よう！

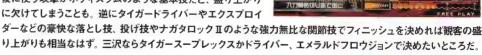
試合の組み立て

いきなり小橋がラリアット!? ちょっと盛り上がりが足りないのではないだろうか。

⑦しょっぱい試合でスイマセン

たとえ勝つためでも、大技をいきなり出したり同じ技を何回も何回も使っていると、見ている観客を楽しませることはできない。レスラーは勝つことも重要だが、観客を魅了することが第一。ただ攻めるだけでなく、相手の技を受けてこそ本物のレスラーだ。

⑧青春の握り拳！

試合が一番盛り上がる部分は、やはりフィニッシュシーン。最後に使う攻撃がボディスラムのような基本技だと、盛り上がりに欠けてしまうことも。逆にタイガードライバーやエクスプロイダーなどの豪快な落とし技、投げ技やナガタロックⅡのような強力無比な関節技でフィニッシュを決めれば観客の盛り上がりも相当なはず。三沢ならタイガースープレックスかドライバー、エメラルドフロウジョンで決めたいところだ。

全国オンライン

⑨大谷で全国に挑戦！

対戦は全国オンライン対戦。リアルタイムで全国各地の強豪選手と闘い、お気に入りのレスラーをチャンピオンにまで育て上げよう。栃木の田上と山口のオレの大谷、どっちが強いか勝負だ!!

興業成績

⑩志賀、(負けたけど)いい試合だった!!

このゲームは対戦ゲームだが、目指すところは「勝利」だけではなく「いい試合」。いい試合をすれば観客も盛り上がり、高い興行収入が望めるぞ。

登場団体・選手紹介

新日本プロレス

1972年3月にアントニオ猪木が旗揚げした団体。「ストロングスタイル」を旗印とした、激しいファイトの数々で人気を博す。現在ではIWGPヘビー級、ジュニア級、IWGPヘビー級タッグ、ジュニア級タッグと、数々のベルトをめぐって、激しい闘いが繰り広げられている。現在自他共に団体のエースと呼ぶにふさわしい永田裕志は、ナガタロックなどを得意技とするレスラー。現在は無冠だが、IWGPヘビー級王座を連続10回防衛という大記録を持つ。

安田 忠夫　木村 健悟　外道　後藤 洋央紀　柴田 勝頼
天山 広吉　長井 満也　長尾 浩志
魔界1号　魔界2号　魔界4号
矢野 通　ジョシュ・バーネット　スコット・ノートン

PRO-WRESTLING NOAH

三沢光晴が理想のプロレス団体を作るため、2000年8月設立した団体。歴史こそ浅いが、エメラルドのマット上でGHC(グローバル・オーナーズ・クラウン)の王座をめぐる闘いが日々繰り広げられている。NOAHのエースと呼ぶにふさわしい小橋建太は、並外れた肉体から繰り出されるラリアットとバーニングハンマー、ハーフネルソンスープレックスなど強力な投げ技を得意とするレスラー。現在、GHCヘビー級王座の最多防衛記録を更新中だ。

青柳 政司　秋山 準　池田 大輔　IZU　泉田 純　井上 雅央
菊地 毅　KENTA　小橋 建太　佐野 巧真　齋藤 彰俊
本田 多聞　丸藤 正道　三沢 光晴　モハメド・ヨネ　百田 光雄
ドノバン・モーガン　バイソン・スミス　マイケル・モデスト

ZERO-ONE

新日本プロレスから離脱した橋本真也が2001年3月に旗揚げした新興団体。橋本真也らに加え、数々と個性あふれる外国人レスラーたちとの壮絶な闘いで人気を得ている。現在の団体のエースは、かつて新日本プロレスのIWGPヘビー級王座を9度防衛したことがある橋本真也。その大柄な肉体から放たれる重爆キック、垂直落下DDTなど凄まじい技の数々は、まさに一撃必殺と呼べるものばかり。他団体の象徴ともいえるベルトをいくつも巻いたことがある驚異的なレスラーだ。

小林 昭男　坂田 亘　佐々木 義人　佐藤 耕平　崔リョウジ
橋本 真也　藤原 喜明　横井 宏考　富豪2夢路
SHOGUN
etc.

FREE

現在フリーの扱いになっている選手も大挙して出場するぞ。フリー扱いになってはいるが、「ど真ん中」を走っていた選手も多く含まれているようだ。また、ドン・フライと男の中の男な殴り合いをした男も出場予定だぞ!

2D格闘の新天地がここに!!

※文中の略称や略号は、以下の意味を表します

D	ダッジボタン	O.A.	オフェンシブアーツ
ジョルト	ジョルトアタック	D.A.	ディフェンシブアーツ
アドバンスド	アドバンスドアタック	C.A.	クリティカルアーツ
インパクト	インパクトブレイク	【】	ラッシュコンボ(カッコ内)
G.ダッジ	グラウンドダッジ	Ⓒ	キャンセル
A.ダッジ	エリアルダッジ	ⒸⓇ	クリティカルキャンセル

©Sammy ©Dimps 2004

こんなのを待っていた！ 入りやすい格闘！

基本システムは至ってシンプル。ひとまずは小難しい知識がいらず、とっつきやすい仕様です。逆に、ゲージを使ったシステムが多いので、慣れてくると使い道に悩むのが面白いところ。

ついに稼動開始を迎えた『T.R.F.』。今月は、詳しいシステム解説を含む入門講座と、全キャラの技解説&基礎攻略を掲載。熟読してスタートダッシュに差を付けろ!!

ザ・ランブルフィッシュ
■メーカー：ディンプス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2004年3月下旬(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

闘魚入門

師範代：ラオウ

立ち合い

本作の対戦を楽しむ上で押さえたい、基本の動き。シンプルながら個性的なので要チェック！

基本となるのはジャンプとダッシュ

本作における通常時の立ち合いは、ほかの2D対戦格闘ゲームとは若干異なる。その理由は以下の通りだ。

まず、弱攻撃は全体的にリーチが短く、けん制には不向きであること。そして、強攻撃はリーチこそ長いが、スキが大きく空振りすると危険なので、気軽には振り回せない、ということが挙げられる。

次に、対地用の攻撃をジャンプで回避しやすいこと。しかも、ジャンプ強攻撃はガードさせればほとんどの場合有利となり、ヒット時は地上技につなぎやすいので強力だ。

最後に、ダッシュのスピードが全体的に速いこと。ダッシュ中に通常技を出すと、勢いが残って前進しつつ攻撃できる上、ダッシュ中の通常技からもラッシュコンボにつなげられる。一気に接近しつつ連係、連続技を狙えるわけだ。

これらの理由から、「T.R.F.」の世界では、ジリジリとした地上戦をするのはナンセンス。ジャンプとダッシュで動きつつ、攻めるきっかけはジャンプorダッシュ攻撃を差し込むことでつかみ、そこから畳み掛けるのが基本といえる。

ひどい目に遭う。けん制に執着しても、本作ではいい結果が生まれにくいだろう。

強攻撃でのけん制は微妙。ガードされる分にはまだいいが、ジャンプされてしまうと……、

滑るように通常技が出る！ ここからラッシュコンボで攻め込むのが定石だ。

攻めの第一手となるのは、素早いダッシュから繰り出す通常技。勢いが残るので……、

軸となる攻撃

攻撃の軸となるのは、通常技による連続攻撃「ラッシュコンボ」。まずは仕組みを理解しよう。

ラッシュコンボと[illegible]

先ほどから何度か述べている「ラッシュコンボ」。これは通常技の硬直をキャンセルして次の通常技を出すシステムで、左記のルートに添っていれば、すべての通常技で可能だ（空振り時は不可能）。

また、本作ではすべての通常技がキャンセル可能。加えて、通常技をキャンセルして特殊技を出すこともできる。これらをうまく利用して、連係や連続技を作っていこう。

具体的には、【弱Ⓚ→弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ】などとつなぎ、さらにキャンセルで必殺技を出して締める、といった具合。

ラッシュコンボをつなぐ際は、弱攻撃のヒットストップが短いことに注意しよう。弱→弱、弱→強のつなぎはできるだけ素早く入力し、逆に強→強はゆっくり入力するのがコツだ。

そのほか、オフェンシブアーツやクリティカルアーツは、一部の必殺技をキャンセルして出すことが可能（クリティカルキャンセル）。ラッシュコンボと併用して幅を広げよう。

ラッシュコンボルート

※弱→弱および強→強のつなぎは1回のみ
（例えば強Ⓚ→強Ⓟ後に強Ⓚは出ない）

まずは下段のしゃがみ弱Ⓚからスタート。弱攻撃の後は素早くボタンを押してつなごう。

続いて近距離立ち強Ⓟが問題無く連続ヒット。キャンセルして必殺技へ。

連続技が完成。ポコポコつながって気持ちいい!! 慣れてきたら手数の増減を考えよう。

クリティカルアーツにつなげば破壊力バツグン！ ラッシュコンボに交えよう。

特定の必殺技を当てた際にゲージがたまっていれば、クリティカルキャンセルが使える。

Postscript T.R.F.
クリティカルキャンセルって？：キャンセルできるのは対応必殺技（P23～を参照）のみだが、クリティカルキャンセル自体にゲージは必要無く、各アーツ分のゲージしか使わないのでお得だ！
パーツクラッシュって？：攻撃をくらった際に、衣装の一部などが壊れるパーツクラッシュ。突然画面が紫がかって暗くなるが、ゲーム進行には全く影響が無いので安心だ！

攻撃の要となるラッシュコンボとキャンセル。ディレイを使い、変化に富んだ動きを見せよう！

ラッシュコンボによる攻めは、まず必殺技まで出し切ることから始めよう。強攻撃は全体的にスキが大きく、そこで止めても状況が悪いためだ。
ただし、それだけだと相手側からすれば「ガードで安定」となる。これでは攻める意味が無いので、工夫が必要だ。
本作の特徴に、ラッシュコンボやキャンセルの受け付けタイミングが長い、というものがある。相手に当ててしまえば、硬直中にいつでもラッシュコンボやキャンセルが可能、と考えていい。これを利用すれば、相手の反撃を誘ってつぶす攻めが可能となるぞ。
例えば、ラッシュコンボを弱→弱→強とつないだ後、タイミングを遅らせて強攻撃や必殺技へ。相手が最初の強攻撃で止めたと勘違いして、反撃を試みればしめたもの。遅めに出した強攻撃や必殺技がカウンターでヒットするぞ。
こうしてプレッシャーをかければ、相手は手を出しにくくなるはず。相手が固まるようになったら、スキの小さい弱攻撃からダッシュ、ジャンプ、A.ダッジアタックなどで攻め直したり、発生は遅いがスキの小さい技を出したりと、わがままに攻め立てよう。
これらの攻めを繰り返せば、ガードされてもガードクラッシュを誘発できる。うまく相手を抑え込んでダメージを与えるのが『T.R.F.』の攻めだ。

強Ⓟをガードさせてちょっと待つ。相手が自分のターンと勘違いしたところを……、

ディレイの強Ⓚで蹴り飛ばしてやろう。ここから必殺技につないで「してやったり！」。

ダッシュから再度ラッシュコンボ。プレッシャーを与えつつ、ガードゲージを削れる！

相手のヤル気が無くなったら、スキの小さい技で止めて攻め直そう。

A.ダッジやジャンプで攻めると、相手の暴れにも対応できることがある。いい感じだ！

先ほどは打撃技によるガード崩しを説明してきたが、約半数のキャラが持つコマンド投げも忘れてはならない。
本作は、起き上がり後やガード硬直＆のけぞりから復帰した後の「投げられない時間」が短い。タイミングよくコマンド投げを狙えば、打撃技では割り込まれにくいのだ。
ただし、一部を除いて投げ間合いは狭め。ダッシュ弱攻撃後や跳び込み後、相手の起き上がりなどに狙っていこう。

ここでのサンプルはボイド。強力なジャンプ攻撃から、直接投げを狙ってみよう。

タイミングが良ければ……きれいにつかんだ！　メロウな気持ちになること間違い無し。

～攻めの心得三カ条～

一、ラッシュコンボは寸止めと見せかけつつ、やっぱり行け！
一、ビビってるヤツにはずうずうしく攻めろ！
一、とりあえずつかんでみるも良し！

守りの基本

攻め込まれると厳しい本作。守りは相手の攻めを「いなす」ことに重点をおいて考えよう。

必殺技をガードさせた（した）後など、よくある五分くらいの状況では、後方ジャンプが比較的安全。横方向に強い技を出せば、相手の接近にある程度対応できる。また、垂直ジャンプ攻撃から攻めに転じるのもいい選択肢だ。
また、バックステップは出始めが無敵なので、仕切り直しに使える。地上戦の差し込み合いや接近戦で困ったら、ひとまずバックステップだ！
そのほか、コマンド投げのほとんどは、動作開始と同時に投げ判定が発生する。割り込みや反撃に活躍するぞ。

手堅いのは後方ジャンプでの逃げ。画面端に追い詰められないように注意しよう。

バックステップは出始めに無敵時間あり！　モーション全体が短めなので頼れるぞ!!

最初に述べた通り、本作はジャンプ攻撃が強い。また、地上での対空技があまり強くない傾向にあるので、対空処理は悩みどころ。では、どうすればいいのだろうか？
多くのキャラで使えるのが、こちらもジャンプ攻撃で対抗する、というもの。空対空に向いた弱攻撃から、空中ラッシュコンボを狙っていこう。空中ガードされても着地後は有利な状況となるので、攻勢に転じることができるぞ。

地上では対処が難しい、相手のジャンプ攻撃。ならばこちらもジャンプして……、

発生の早い弱攻撃で迎撃し、空中ラッシュコンボへ！　ガードされても問題無い。

～守りの心得三カ条～

一、仕切り直しには後方ジャンプ！
一、困ったら無敵のバックステップ！
一、キツい跳び込みにはジャンプ攻撃から空中ラッシュコンボ！

エリアルダッジで一工夫

Postscript T.R.F. 起き上がりを攻めろ！：ラッシュコンボをしゃがみ強Ⓚで締めたときなど、ダウンを奪う機会が多い本作。相手の起き上がりには、通常投げで切り返されないよう、投げ間合い外、または空中から攻撃を重ねると強力だ。また、本文で述べたように「投げられない時間」が短いので、起き上がったところに投げを狙うのも有効。ダウンを奪ったら積極的に仕掛けていこう！

空中連続技

『T.R.F.』における対戦のカギを握る空中戦。空中での連続技はしっかり押さえておこう。

攻撃をくらって吹っ飛んだ相手には、基本的にやられ判定があるため、攻撃側はそこに追撃を決めることができる。

空中連続技は、ジャンプ攻撃からの空中ラッシュコンボが基本。空中追撃時の相手の吹っ飛びが低いため、ジャンプ強Ⓟなどの上方向に強い技を締めに持ってくれば、3～4発は決められる。着地寸前に強攻撃を決めることで、着地後さらに空中連続技を狙うこともできるぞ。また、同様の理由で地上ラッシュコンボも決めやすい。浮かせたらとりあえずは追撃を狙おう!

空中の相手にも連続技がボコボコ入る。コレはそう快だ! しかも当て方によっては……、

さらに追撃が!! この気持ち良さは病みつきになりそう。

空中に吹っ飛ばされた後は、攻撃をくらってから一定時間が経過すれば、攻撃ボタン入力により、やられ状態から復帰する「リカバリー」が可能。リカバリー中は無敵で、終了後のスキも無い。レバーで軌道が変化するので（前方向、後ろ方向、上下 or ニュートラルの3種類）、タイミングや軌道をうまく使い分けよう。

また、ダッジボタンによるクイックリカバリーは、空中やられになった瞬間から使用でき、レバー前 or 後ろ方向の場合はリカバリーより移動距離が長いため、ほとんどの空中連続技から脱出できる。ディフェンスゲージを消費するが、その対価はあるといえる。

空中やられ後は攻撃ボタンでリカバリー。レバー入力により、軌道が3種類から選べる。

強烈な空中連続技をくらいそう……、そんなときはクイックリカバリー!

脱出に成功! 浮かされて危険を感じたら、レバーを倒してダッジボタンが安定だ!!

上達への道標

基本を押さえたら、そのほかのシステムにも目を向けよう。必ずや対戦で活躍してくれるハズ!

アドバンスドとは、強Ⓟ・強Ⓚ同時押しで出せる突進攻撃のこと（オフェンスゲージ半分消費）。性能はキャラによって多少差があるが、全体的に発生が早く、弱攻撃レベルの早さで出てくれる。また、通常技や特殊技をキャンセルして出せることも特徴だ。

当てた後は必殺技でキャンセルできるほか、すべての通常技を出すことが可能。しかも、当てた直後に通常技を出すと突進の勢いが残るので、ダッシュ攻撃のような感覚で連続技につなげられるぞ。

以上のことから、主な使い道は連続技となる。ラッシュコンボ（強攻撃）をキャンセルしてアドバンスド、さらにラッシュコンボを決め直せば、かなりのダメージになる。

また、通常技ガード時のフォロー兼、攻め継続の手段としても強力。ディレイを活用しつつ出し、当てた後はラッシュコンボを軸に攻めよう。

アドバンスドは発生が早いため、ラッシュコンボや中段の特殊技から連続ヒットする。

すぐに技を出せば勢いが残る。弱攻撃をたくさん決められるので、適度に刻んでやろう!

～アドバンスド三カ条～

- 一、ラッシュコンボから決めろ!
- 一、当てたら再びラッシュコンボへ!
- 一、通常技をガードされたときのフォロー＆攻め継続にも使える!

ディレイをかけてアドバンスドを出そう。割り込まれることは少ないぞ。

ラッシュコンボの強攻撃をガードされたときも、発生の早いアドバンスドが活躍する。

ガードされても問題無し。ラッシュコンボのほか、弱攻撃止めから攻め直してもいい。

インパクトは、相手の技をガードした直後に←+ダッジボタン（以下D）or ↙+Dを入力することで、相手の硬直を延ばすシステム（ディフェンスゲージ半分消費）。レバーは入れっぱなしでもOKで、連続ガード中にも使用可能だ。

←+Dと↙+Dの違いは、インパクトができる技。立ちガードできる技は←+D、しゃがみガードが必要な下段技は↙+Dでインパクトすることが可能だ。逆に、対応していない入力をしてしまうとインパクト失敗となり、効果を得られない上にディフェンスゲージを消費してしまう。なお、飛び道具はインパクトできないが、入力してもディフェンスゲージは消費しない。

使いどころだが、最初はラッシュコンボからの強攻撃や、必殺技に対して狙っていくといい。強攻撃をインパクトした後は、相手側もキャンセルで技を出してくる可能性があるので、弱攻撃やアドバンスドなど、発生が早い技で反撃するのが望ましい。また、多段の必殺技は途中でインパクトしても割り込みにくいので、最後の1段に対して狙おう。

インパクト成功! 光とともに、相手に一定時間の硬直が加わるので……、

インパクトは連続ガード中も可能。立ちガードできる技には、レバー←でDをプッシュ!

弱攻撃、アドバンスド、コマンド投げなど、発生が早い技で素早く反撃していこう。

ゲージは何に使う？

結論からいうと、現時点ではオフェンスゲージはアドバンスド、ディフェンスゲージはクイックリカバリーに使うのが効果的なようだ。慣れてきたら、ディフェンスゲージをインパクトに割り振ってもいい。

各種アーツはゲージ消費量とダメージが見合っていない感があり、使った後のゲージが無い状態もキツい。使うなら威力絶大のクリティカルアーツだ。

オフェンシブアーツは連続技に組み込みやすいが、ダメージ量はいまいち物足りない。

アーツを使うなら、ゲージをためて威力の大きいクリティカルアーツを狙うのが良策。

Postscript T.R.F. **アドバンスドアタックあれこれ**：キャンセルでアドバンスドを出す場合、ヒットストップの終わり際以外、先行入力を受け付けていないことに注意。うまく出せない人は、遅めキャンセルを意識してみよう。ちなみに、これはキャンセルで特殊技を出す場合も同様だ。また、アドバンスドは必殺技と違い、通常技が空振りしたときもキャンセルで出すことができるぞ。

ZEN

ゼン

主人公格のゼンは、見た目通りのスタンダードな闘い方ができる。必殺技を強化する禍魂法を使えば、戦術の幅が一気に広がるぞ!

Text:ラオウ

Color Variation

壊迅撃　斬震拳

旋轟拳

禍魂法　牙砕脚

劫迅烈震撃

咆震衝

羅喉

技解説

●**主要通常技**/しゃがみ弱Ⓟは発生が早く、ガードされてもわずかに有利。しゃがみ強Ⓟも同様の発生を持ち、対空技として活躍する。ジャンプ攻撃は、リーチが長くめくり性能のある強Ⓚがメイン。特殊技の➡+強Ⓟは中段攻撃だ。

●**斬震拳**/気合いの入った中段突きで竜巻を起こす飛び道具。弱は発生が早め、強は発生が遅い分、スキが若干小さい。射程は短いが、攻撃判定が大きいため回避されにくい。

●**壊迅撃**/踏み込みつつヒジを打ち込む突進技。弱は強攻撃から連続ヒット、強は発生が遅いが移動距離は長い。カウンターヒット時は相手が浮くため(リカバリー不能)追撃可能だが、スキが大きいのが難。主に弱を連続技に使おう。

●**旋轟拳**/アッパーカットで旋風を巻き起こす技。弱は3ヒット技で発生直前まで無敵、強は6ヒットし、発生直後まで無敵が続く。強のみ強Ⓟ追加入力で打ち下ろすパンチを出せる。割り込みや対空に使えるが、ガード時は反撃必至。

●**牙砕脚**/やや前方に跳び上がり、下り際にカカトを繰り出す技。対地用の技を回避しつつ攻撃でき、しゃがみガード不能でスキは小さめ。弱はヒット時で五分、強は発生が遅いが移動距離は若干長く、スキが若干小さい(ヒット後は有利)。どちらも、終わり際を当てれば状況が良くなる。

●**禍魂法**/気をためて各種必殺技を強化する技。弱は1回分ストック、強はスキが大きくなるが2回分ストックされる(最大ストック数は2回)。強化版は基本的に弱強の違いが無く、性能は次の通りだ。

強化版斬震拳:射程が一画面分に延び、4ヒット技に。発生は強と同じだが、硬直は小さい。**強化版壊迅撃**:弱攻撃からつながるほど発生が早くなり、ガードされても有利。**強化版旋轟拳**:強よりも長い無敵時間がある。**強化版牙砕脚**:発生が早くなり、2ヒット技に変化。ヒット時は相手がリカバリー不能の状態で浮く上、ガードされても有利。

●**劫迅烈震撃**/突進からヒジを繰り出し、ヒット時は相手を画面端まで押し込んで突きを連打。無敵時間は発生前に切れてしまうが、発生が早いので連続技に使いやすい。

●**咆震衝**/気合いで衝撃波を発生させる技。ダメージはわずかだが長い無敵時間があり、ガード硬直中にも出せる。

●**羅喉**/掌を突き上げ、ヒット時は中段突きで巨大な竜巻を発生させる技。発生が早い上に発生後まで続く無敵時間があり、ダメージが大きい。初段がヒットしなかったときは多段の竜巻を放つが、発生が遅くつぶされやすい。

連続技

Ⅰ【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】(C)弱壊迅撃

Ⅱ強化版牙砕脚→羅喉

Ⅲジョルト→ダッシュ【しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】(C)弱牙砕脚→【しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】(C)弱壊迅撃or弱禍魂法

Ⅰはゲージがあればクリティカルキャンセルで羅喉へ。遠距離立ち強Ⓚをしゃがみ強Ⓚにして、弱禍魂法を使うのも手。Ⅱは、ゲージが無ければジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】などを決めよう。Ⅲの最後は、ダメージ重視か展開重視かで変えよう。

特殊技	龍頭砕(りゅうずさい)	➡+強Ⓟ
必殺技	斬震拳(ざんしんけん)	↓↘→+Ⓟ
	壊迅撃(かいじんげき)	↓↙←+Ⓟ
	旋轟拳(せんごうけん)	→↓↘+Ⓟ
	牙砕脚(がさいきゃく)	↓↙←+Ⓚ
	禍魂法(かこんほう)	↓↓+Ⓚ
O.A.	劫迅烈震撃(こうじんれっしんげき)	→←↙↓↘→+Ⓟ
D.A.	咆震衝(ほうしんしょう)	↓↙←↓↙←+Ⓟ
C.A.	羅喉(らごう)	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ

クリティカルキャンセル対応技	壊迅撃、旋轟拳(追加攻撃含む)

基本戦法 ダウンを奪い、禍魂法で必殺技を強化!

ゼンは禍魂法使用後の攻めが強力。しゃがみ強Ⓚ(ヒット)(C)弱禍魂法と出せば反撃を受けないので、まずはしゃがみ強Ⓚを狙おう。

攻め込むときは、ダッシュから【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】をディレイを交えて出していく。ガード時は強牙砕脚でフォローしよう。また、ジャンプ強Ⓚで跳び込むのも有効だ。

うまく禍魂法を出せたらこちらの番。ラッシュコンボから強化版の牙砕脚でガードを崩そう。

立ち回りがキツいと感じたら、後方ジャンプ強Ⓚとしゃがみ強Ⓟを使い、待ち気味に闘ってみよう。

しゃがみ強Ⓚヒット後は、キャンセルで弱禍魂法を出してもやや有利な状態。この後ラッシュコンボから……、

見えない中段攻撃、強化版牙砕脚! ヒットしたら追撃まで決めてしまおう!

Point!

- ●しゃがみ強Ⓚでダウンを奪い、キャンセル弱禍魂法!
- ●禍魂法を使ったら、ラッシュコンボから強化版牙砕脚で崩せ!
- ●強化版必殺技は斬震拳や壊迅撃も強い!
- ●ジャンプ強Ⓚとしゃがみ強Ⓟで待っても強い!

Postscript T.R.F. 禍魂法を使った後、ダッシュ【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】とガードさせて、キャンセルで強化版壊迅撃。ガードされても有利なので、さらに【しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】で固め、キャンセル弱壊迅撃までガードさせると、何と一発でガードクラッシュ! もちろん追撃が間に合うので、相手がガードを固めがちなら狙ってみよう。

Hikari
ヒカリ

多彩な当て身技を活用して相手の攻撃を受け止めれば、おのずと勝利は見えてくる。見た目によらず、接近戦でのラッシュも強力だ。

Text：ケンちゃん

Color Variation

技解説

●主用通常技／しゃがみ弱Ⓟはリーチが短いものの、ガードされても有利。近距離戦でのラッシュに組み込むといい。しゃがみ弱Ⓚはヒカリの通常技の中で最も発生が早いため、連係や連続技の始動に使おう。立ち弱Ⓚは、中間距離でのけん制に活躍する。リーチが長い割に発生が早く、スキは小さいので使いやすい。しゃがみ強Ⓟは対空迎撃に利用する。早出しを心掛けよう。

●朧蝶 空・土・霧／攻撃を受け止めて反撃する、当て身系の技。動作開始と同時に当て身判定が発生し、その持続時間は長い。また、動作中に再度入力すると、1回だけほかの朧蝶（天以外）に移行可能。移行後の朧蝶は当て身判定の発生が遅くなるが、代わりに出始めに無敵時間が付く。

空は空中からの攻撃を当て身可能。技後は相手をリカバリー不能の状態で投げるので、ジャンプ攻撃などで追撃できる。土は相手の下段攻撃に対応。技後、相手が地面でバウンドするので、そこに追撃が可能だ。霧は下段攻撃以外の地上技を受け止める。ほかの朧蝶と違い、追撃はできない。

●車薙／回転しつつ、弱は2回、強は3回攻撃する突進技。クリティカルキャンセルに対応。弱は強攻撃から連続ヒットするので、主に連続技で使用する。ガードされてもスキは小さいが、投げ技で反撃されるので注意。一方、強は強攻撃カウンターヒット時しか連続ヒットしないが、ガードされても反撃を受けにくいので、インパクト対策に使おう。

●紅葉払い／反転しつつ足元を払う突進技。強はさらにアッパーを繰り出す。連続技には使いにくいが、下段判定なので奇襲や連係に役立つ。弱をカウンターヒットさせれば、しゃがみ弱Ⓚがつながるぞ。

●身陰返し／相手をつかんで打撃を加えた後に投げ飛ばす、コマンド投げ系の必殺技。投げ間合いがそこそこ広く、動作開始と同時に投げ判定が出るので、ガード崩しに役立つ。

●群雲払い／前方に突進後、上昇しつつ攻撃する技。出始めに無敵時間があるものの、発生前に切れてしまうため割り込みには使いづらい。主に強攻撃や弱車薙から連続技に組み込もう。なお、空中でも出すことが可能だ。

●朧蝶 天／飛び道具を除くすべての打撃技を受け止められる当て身技。技自体のダメージは小さいが、追撃が可能。

●天薙／突進しつつアッパーを繰り出し、上昇攻撃を決める技。ボタン押しっぱなしで移動距離を調節可能。ダメージが大きいので連続技の締めに役立つほか、最速で出した場合は発生直前まで無敵だ。

朧蝶 土

朧蝶 空

車薙

朧蝶 霧

紅葉払い

身陰返し

朧蝶 天

群雲払い

天薙

連続技

Ⅰ【しゃがみ弱Ⓚ×1～2→しゃがみ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ▶弱車薙
Ⅱ朧蝶 天→（空中の相手に）ジャンプ【弱Ⓚ→弱Ⓟ→強Ⓚ→強Ⓟ】
Ⅲジョルト→【近距離立ち強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ】×3

Ⅰは地上での基本的な連続技。ゲージがあれば、弱車薙の2段目からクリティカルキャンセルで天薙につなぎたい。Ⅱは当て身成功後の連続技。相手が落下するのを一瞬待ってからジャンプしよう。Ⅲはジョルトからの大ダメージ連続技だ。

必殺技	朧蝶 空（おぼろてふ そら）	↓↙←＋弱Ⓟ
	朧蝶 土（おぼろてふ つち）	↓↙←＋弱Ⓚ
	朧蝶 霧（おぼろてふ きり）	↓↙←＋強Ⓟ
	車薙（くるまなぎ）	←↙↓↘→＋Ⓟ
	紅葉払い（もみぢばらい）	←↙↓↘→＋Ⓚ
	身陰返し（みかげがえし）	接近して←↓↙＋Ⓟ
O.A.	群雲払い（むらくもばらい）	↓↙←↓↙←＋Ⓟ（空中可）
D.A.	朧蝶 天（おぼろてふ あめ）	←→↘↓↙←＋強Ⓚ
C.A.	天薙（あまなぎ）	←↙↓↘→←↙↓↘→＋Ⓟ・↓タメ↑＋Ⓟ

クリティカルキャンセル対応技 朧蝶 霧、車薙、紅葉払い

有利になる通常技を使って攻めを継続！

中間距離では立ち弱Ⓚでけん制しつつ、スキを見てダッシュしゃがみ弱Ⓟや【立ち弱Ⓚ→遠距離立ち強ⓅorⓀ】Ⓒ▶アドバンスドなどを使って相手に近付こう。

接近戦に持ち込んだら、ガードさせた後に有利となるしゃがみ弱Ⓟを利用し、しゃがみ弱Ⓟ→ダッシュ【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ】……といった割り込まれづらい連係で攻めていく。基本的には、オフェンスゲージが半分たまるまでは強攻撃を使わず、弱攻撃中心で固めるようにしたい。相手がガードに徹するようなら、コマンド投げの身陰返しを狙うと効果的だ。

ダッシュから【しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ弱Ⓟ】とラッシュコンボをつなぎ、ヒット確認。ヒット時は連続技を決め、ガードされた場合は……、

ダッシュ直後のしゃがみ弱Ⓚで再び接近。密度が濃い連係なので割り込まれづらく、コマンド投げを決めるためのプレッシャーになる。

Point！
- ●しゃがみ弱Ⓟを起点として連係を作る！
- ●ガードを崩すには打撃技と身陰返しの二択！
- ●強攻撃のスキはアドバンスドでフォロー！
- ●対空技は朧蝶 空orしゃがみ強Ⓟ！

Postscript T.R.F. ジャンプ強Ⓟは、ジャンプ強Ⓚの先端を当てた後にラッシュコンボで出すほか、めくり性能が高いことも覚えておこう。朧蝶 空or土成功後は、天薙を決めることも可能。空の後は少し待ってから出し、土の後は最速で出してボタン押しっぱなしで調整すると決めやすいぞ。また、朧蝶 土からは地上技のほか、前方ジャンプ（頂点付近）【強Ⓚ→強Ⓟ】なども狙える。

TYPHON タイフォン

小さい体を活かした身軽な動きと、しゃがみ強Ⓟからの空中連続技が光る。特に空中連続技は、数回連続ヒットを狙える優れものだ！

Text：OYZ

Color Variation

技解説

●**主要通常技**／立ち弱Ⓟは発生が早く、ガード後有利。しゃがみ強Ⓟは各種ジャンプでキャンセルでき、ヒット後は空中連続技を狙える。対空に使ったり、ダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚからつなぐといい。

●**纏勁掌**／気功により丸い気弾を放つ飛び道具。弱は正面、強は斜め上に撃つ。遠距離でのけん制や、ラッシュコンボをガードされたときのフォローに使おう。なお、この技は空中でも出すことが可能。その場合、弱は近距離に、強は遠距離に向かって撃ち下ろす。

●**縮勁砲**／3ヒットする三角形の飛び道具を放つ技。弾速が遅いので、遠距離から出して攻めの起点としよう。

●**烈双按**／コマンド投げ。投げ間合いが狭くダメージは小さいが、技後に追撃が可能だ（連続技Ⅱ参照）。投げ判定が発生するまでに若干だが時間を要するので、割り込みなどの防御的な用途よりも、ガードを崩す手段に適している。

●**猛跳襲**／背後側の壁を使って三角跳びしつつ、Ⓟは跋気掌、Ⓚは跳び蹴りで攻撃。弱は壁から画面3分の1程度、強は画面3分の2程度進んだところに攻撃を繰り出す。また、三角跳び前に➡or⬅を入力すると、壁に着いた後攻撃せずに落下、➡or⬅を入力すると、反対側の壁に跳んでから攻撃を繰り出す。実戦ではⓀをメインに使っていこう。

●**連活脚**／前進しつつ、弱は2回、強は3回連続して蹴りを出す技。弱はヒットさせてもダウンを奪えず、間合いが近いと投げで反撃されてしまう。一方、強は相手を吹っ飛ばすため、クイックリカバリーされない限り反撃は受けない。どちらも強攻撃から連続ヒットするので、主に強を連続技に使おう。1段目がクリティカルキャンセル可能なので、これを利用するのもアリ。

●**跋気掌**／低い軌道でジャンプしつつ、真下に気を放つ技。弱は画面2分の1、強は1画面分ほど跳び、その間に相手と縦軸が合うと攻撃する。攻撃後はタイフォンが大きく跳ねるので、ヒットさせても空中で反撃をくらってしまう。

●**縮勁・崩衝按**／目の前に気を放出する技。連続技に使える上、発生後まで無敵時間があるため割り込みなどにも使用可能。ただし、近距離でガードされると反撃を受ける。

●**金剛搗碓**／全身から気を放出する技。無敵時間は長いが、リーチが短く威力は低いのが難点。猛跳襲を出そうとすると暴発しやすいので注意。

●**颱風式・超絶連勁砲**／無数の気弾をたたき込む、ロック系の打撃技。ヒット後は追撃が可能。連活脚クリティカルキャンセルで連続技に使おう。

連続技

Ⅰ【しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】 ICᐅ 強連活脚

Ⅱ烈双按→ダッシュ【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】→｛前方ハイジャンプ【弱Ⓚ→弱Ⓟ→強Ⓚ→（遅めに）強Ⓟ】｝×2

Ⅲジョルト→【しゃがみ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】 ICᐅ 纏勁掌→【しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】 ICᐅ ➡＋強Ⓟ

Ⅰは基本連続技。ゲージがあるなら、連活脚の1段目からクリティカルキャンセルで縮勁・崩衝按や颱風式・超絶連勁砲につなごう。Ⅱはコマンド投げからの追撃。クイックリカバリーされると、ハイジャンプ後の連続技は決まらない。

	技名	コマンド
特殊技	双撞掌（そうとうしょう）	→＋強Ⓟ
	三角跳び（さんかくとび）	壁際で↗or↖
必殺技	纏勁掌（てんけいしょう）	↓↘→＋Ⓟ（空中可）
	縮勁砲（しゅくけいほう）	→←↙↓↘→＋Ⓟ
	烈双按（れつそうあん）	接近して←↓↙＋Ⓟ
	猛跳襲（もうちょうしゅう）	↓↙←＋ⓅorⓀ
	連活脚（れんかつきゃく）	↓↘→＋Ⓚ
	跋気掌（ばっきしょう）	→↓↘＋Ⓚ
O.A.	縮勁・崩衝按（しゅくけい・ほうしょうあん）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
D.A	金剛搗碓（こんごうとうたい）	←→↘↓↙←＋Ⓚ
C.A.	颱風式・超絶連勁砲（たいふぉんしき・ちょうぜつれんけいほう）	↓↘→↘↓↙←＋Ⓟ

クリティカルキャンセル対応技	連活脚（1段目のみ）

ダッシュ立ち弱Ⓟで押しまくれ！

ジャンプ軌道が高いので、闘いは地上戦が主体となる。リーチの短さは素早い動きでカバーしよう。

立ち弱Ⓟは攻撃発生が早い上にガードされても有利なので、ダッシュを交えつつこれを主軸に攻め、烈双按と打撃の二択を迫ろう。

中間〜遠距離からけん制で出す技は、纏勁掌と猛跳襲。特にⓀ猛跳襲の跳び蹴りは、無敵技以外で返されにくいので奇襲になる。

対空技はしゃがみ強Ⓟ。全キャラ中でも一、二を争う優秀さで、ヒット後は前方ハイジャンプでキャンセルしつつ【強Ⓚ→強Ⓟ】と決めればダメージも大きいぞ。

立ち弱Ⓟは発生が早くガードされても有利な上、しゃがみ状態の相手にも当たる主力技。素早く連打すれば間合いが離れにくいので……、

ダッシュからめり込むように当てれば、2発ガードさせた後でも烈双按の投げ間合い内。烈双按後は相手が倒れる前に連続技を決めよう！

Point！

- ●ダッシュを交えての立ち弱Ⓟで固め、烈双按を仕掛ける！
- ●ジャンプ軌道が高いので跳び込みはA.ダッジアタックが主体！
- ●主力必殺技は烈双按、纏勁掌、猛跳襲の三つ！
- ●ジャンプした相手はしゃがみ強Ⓟで迎撃！

Postscript T.R.F. Ⓚ猛跳襲の跳び蹴りは、無敵技以外に当たり負けすることは少ないものの、めり込むように当ててしまうと投げによる反撃が確定してしまう。低い位置で決めれば地上技につながるので、距離を調節して使っていこう。なお、➡or⬅で反対側の壁に移動した後は、⬇or⬆で落下できず必ず攻撃を出してしまう。対空技の強い相手には的になってしまうので気を付けよう。

Garnet

ガーネット

強力な接近やガード崩しの手段は無いものの、リーチが長く、反撃技、迎撃技共に優秀。いかにして標的を誘い込むかが重要だ。

Text：モミアゲ

Color Variation

技解説

●**主用通常技**／ガーネットのジャンプは、軌道が高い割にめくり性能やリーチに優れたジャンプ攻撃が無く、使い勝手が悪い。そのため、ジャンプ攻撃の代用として、A.ダッジアタックを使うことになる。

攻撃面では、ガードされても有利なしゃがみ弱Ⓟと、発生の早いしゃがみ弱Ⓚが主力。中段でキャンセル可能な➡＋弱Ⓚは、ガード崩しに使っていける。防御面では、発生が早く真上まで攻撃判定のあるしゃがみ強Ⓟと、Gダッジアタックが対空技として強力だ。

●**ピアシングハート**／弱Ⓟは斜め上、弱Ⓚは正面、強Ⓟは斜め下に、リーチの長い蹴りを出す。強Ⓟのみ下段判定だ。また、ボタン押しっぱなしで構えたまま待機でき、強Ⓚを押すことで構えを解除可能。

追加攻撃は、⬅が手前に引き寄せ、➡が突き放す効果がある。追加攻撃ヒット時は、弱Ⓟは吹っ飛び、弱Ⓚはのけぞり、強Ⓟはダウンを奪える。

●**ゲイズスラッシュ**／跳び上がりつつ、蹴り上げる攻撃を出す。強は反転して再度蹴り上げる2段技となっている。

出始めに無敵時間があり、弱は発生直前まで、強は発生後まで持続するため、割り込みや対空に使っていける。弱のカウンターヒット後と強の1段目ヒット後はリカバリー不能の吹っ飛びとなるが、それ以外はクイックリカバリーされると反撃を受けやすい。

●**バイティングジェスト**／移動距離の長い、下段判定のスライディング。弱は発生が早いため、反撃技として優秀。強はⓀ追加入力で蹴り上げが発生し、ヒット数が少なく間合いが近ければ空中で連続ヒット。相手がリカバリー不能で浮くので、追撃が可能だ。

●**スキームスタイフル**／軽くジャンプして斜め下方向に蹴りを出す。発生はやや遅いが、中段判定でガードされてもほぼ五分。カウンターヒット時は地上技につなげられる。

●**ピアシングソウル**／弱ゲイズスラッシュの動作後、真横に吹っ飛ばす鋭い蹴りを出す。出始めに長い無敵時間があり、対空技として信頼できる。

●**ミミックテラー**／足で相手をつかんで投げる。地面に着いた瞬間から完全に起き上がるまで入力を受け付けており、任意のタイミングで使用できる。投げ技扱いで、暗転後に逃げられることは無い。

●**トリック アンド ティーズ**／しゃがみ強Ⓟの動作から、ヒット時は強ゲイズスラッシュを2回決めた後にフィニッシュ。初段のリーチは短いが発生が早く、相手は暗転後にガードが間に合わない。また、最後の攻撃はⓀでキャンセルでき、その際は追撃が可能。

スキームスタイフル

ピアシングハート

ゲイズスラッシュ

バイティングジェスト

ピアシングソウル

ミミックテラー

トリック アンド ティーズ

連続技

Ⅰ（ダッシュ）【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ】Ⓒ▶強バイティングジェスト～Ⓚ→ピアシングソウル

Ⅱアドバンスド～【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ】Ⓒ▶ピアシングハート（強Ⓟ）～⬅or➡＋強Ⓟ

Ⅲジョルト→（ダッシュ）【近距離立ち強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】Ⓒ▶弱スキームスタイフル→【近距離立ち強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】Ⓒ▶強バイティングジェスト～Ⓚ

Ⅰは主に反撃で使用。最初を【近距離立ち強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ】にすればダメージUP。Ⅱはラッシュコンボや➡＋弱Ⓚ後、反撃など、多様な状況で使える。Ⅲは、タイフォン以外には弱スキームスタイフルを➡＋強Ⓟにすればダメージが増える。

特殊技	ピンヘッドスプリット	➡＋弱Ⓚ
	ブラウドスラップ	➡＋強Ⓟ
必殺技	ピアシングハート	⬇↙⬅＋弱Ⓟor強Ⓟor弱Ⓚ・⬅or➡＋出したボタン
	ゲイズスラッシュ	➡⬇↘＋Ⓚ
	バイティングジェスト	⬇↘➡＋Ⓚ
	スキームスタイフル	⬅⬇↙＋Ⓚ
O.A.	ピアシングソウル	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋Ⓚ
D.A.	ミミックテラー	ダウン中に⬅➡↘⬇↙⬅＋Ⓚ
C.A.	トリック アンド ティーズ	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋Ⓚ

クリティカルキャンセル対応技　ピアシングハート、バイティングジェスト（共に追加攻撃含む）

じっくり観察し、スキを確実に射抜け！

中間距離から、ピアシングハートと構えキャンセルを巧みに使ってけん制。相手の跳び込みは豊富な対空技で迎撃し、G.ダッジやけん制技の空振りには最速で出すG.ダッジアタックを合わせるなど、迎撃や反撃に特化したスタイルが基本だ。不利な状況になったら、早めにバックステップや前後のハイジャンプで安全を確保しよう。

有利な状況以外の接近戦は無用だが、ダウンを奪えたときは起き攻めのチャンス。ダッシュしゃがみ弱Ⓟから、通常投げ、A.ダッジ、➡＋弱Ⓚ、しゃがみ強Ⓚ、ディレイ近距離立ち強Ⓚなどで攻めよう。

相手が飛び道具を撃ってくるようなら、強スキームスタイフルとG.ダッジアタックを使い分けて対処しよう。

最速で出すG.ダッジアタックは、弱バイティングジェストを超える発生の早さを持つ。相手がスキを見せたら、確実に決めていこう。

Point!

- ●中間距離でけん制、迎撃、反撃に徹せよ！
- ●対空の基本はG.ダッジでくぐってのG.ダッジアタック！
- ●ジャンプは逃げる手段と考えよう！
- ●ガードを崩したいときはジョルトを狙え！

Postscript T.R.F. 起き攻めは、しゃがみ弱Ⓟをたまにしゃがみ弱ⓀやA.ダッジアタックに代えることで厚みが増す。また、近距離立ち強Ⓚや➡＋弱Ⓚ後は、ヒット確認できるなら強バイティングジェスト～Ⓚを決めよう。相手のディフェンスゲージが無ければ、再度強バイティングジェスト～Ⓚ→ダッシュ【立ち弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】→ピアシングハート（弱Ⓚ）～➡＋弱Ⓚが決まるぞ。

Orville

オービル

今作の中で、特に大きな存在感を放つオービル。動きが遅い、ラッシュコンボが無いなどの欠点は、自慢のパワーでカバーせよ！

Text：ハメコ。

Color Variation

アサルトタックル

スナイプスルー

フルグラビティロック

エクステンションヒート

スレッジリボルバー

ハンマーファング

フルグラビトンフォール

技解説

オービルを使う上で注意してほしいのが、ラッシュコンボが無いことと、ジャンプ攻撃が一発しか出せないこと。ほかのキャラに比べると手数で劣るので、攻撃力に優れている点を活かして闘いたい。

●主要通常技／最も使いやすいのが遠距離立ち弱Ⓟ。判定が強い上にスキが小さいので、ダッシュから使えばけん制しつつ接近できる。しゃがみ強Ⓟは強攻撃の中では発生が早いので、連続技の始動として使う。しゃがみ強Ⓚはリーチが長く、ダウンを奪えるのが利点。空振りするとスキが大きいので、慎重に使いたい。

ジャンプ攻撃は、空中戦では発生が早い弱Ⓟ、地上の相手には横に長い強Ⓚを使おう。

●アサルトタックル／前方に突進し、強烈なタックルを見舞う。突進中は立ちガードの状態となっており、下段攻撃以外なら防ぎつつ攻撃できる。弱は発生が早く、強は若干移動距離が長い。

追加入力は、攻撃後にⓅでダブルハンマーを繰り出し、攻撃前にⓀで突進を停止する。前者は相手を吹っ飛ばせる上、アサルトタックルのヒットを確認してからつなげられるぞ。

●スナイプスルー／低い軌道で跳び掛かり、巻き込むような投げを決める。しゃがみ状態の相手には決まらないが、画面端で決めた後は追撃可能。

●フルグラビティロック／相手を上空に投げ、追いかけて地面にたたき付ける。投げ間合いが非常に広い上、動作開始と同時に投げ判定が発生する、強力なコマンド投げだ。

●スレッジリボルバー／両手を組み、勢いを付けて振り回す。弱は発生が早いので強攻撃から連続技になり、強は前進距離が長い。遠めでガードさせれば反撃されにくく、出てしまえば上方向にも強いぞ（空中ガードは可能）。また、出した瞬間にわずかだが無敵時間がある（強の方が長い）。

●エクステンションヒート／いわゆるハイパーアーマーとなる技。使用後はオフェンスゲージが時間で減るゲージに変化、無くなるまで持続する。効果中はガードができないが、地上に居る限り、攻撃をくらってものけぞらない。ただし、投げ技をくらうと投げ抜けしたとしても効果が切れる。

●ハンマーファング／ガード状態からのみ出せる技で、両手による打撃を2発決め、相手を浮かす。発生が非常に早く、ほとんどの技に反撃として確定する上、追撃が可能。

●フルグラビトンフォール／フルグラビティロックの強化版。コマンドが難しく、投げ判定発生までわずかに時間がかかり、ダメージは試合を決めるほどではないのが難点だ。

連続技

Ⅰしゃがみ強Ⓟ（C）アドバンスド～しゃがみ強Ⓟ（C）弱スレッジリボルバーor↘＋強Ⓚ

Ⅱスレッジリボルバー（カウンターヒット）orハンマーファング（2ヒット）→しゃがみ強Ⓟ（C）弱スレッジリボルバー

Ⅲジョルト→しゃがみ強Ⓟ（C）強アサルトタックル→しゃがみ強Ⓟ（C）強アサルトタックル～Ⓟ

Ⅰは基本連続技。ゲージが無ければ最後の2段を決めよう。Ⅱは浮かせての連続技。G.ダッジアタックやアサルトタックル～Ⓟのカウンターヒット後にも決められる。ただし、最後のスレッジリボルバーはクイックリカバリーで回避される。

特殊技	ドロップキック	→＋強Ⓚ
	ロードロップキック	↘＋強Ⓚ
必殺技	アサルトタックル	↓↘→＋Ⓟ・ⓅorⓀ
	スナイプスルー	←↓↙＋Ⓚ
	フルグラビティロック	接近して→↘↓↙←→＋Ⓟ
	スレッジリボルバー	↓↙←＋Ⓟ
O.A.	エクステンションヒート	↓↓＋Ⓟ
D.A.	ハンマーファング	ガード中に←↙↓↘→＋Ⓟ
C.A.	フルグラビトンフォール	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←→＋Ⓟ

クリティカルキャンセル対応技	無し

問答無用で「ロック」せよ！

小回りが効かず手数も乏しいオービルだが、フルグラビティロックがとにかく強力。全キャラ中最も広い投げ間合いを活かし、相手の起き上がりに対して、相手の投げ間合い外から直接狙ったり、通常技を当てた後に遅めキャンセルから狙うのが非常に有効だ。

フルグラビティロック後は、ハイジャンプからジャンプ強Ⓚを重ねよう。起き上がりに無敵技を出されても、ほぼ着地後のガードが間に合う。これを盾に、ジャンプ攻撃空振りからのフルグラビティロックなどで選択を迫り、相手を起き上がらせずに倒してしまえ！

オービルの主力必殺技であるフルグラビティロック。決める機会が多く、さらには決めた後の状況も良好だ。

前方ハイジャンプから強Ⓚを重ねるのが安定。よほど発生の早い無敵技でなければ、着地後のガードが間に合う。

Point！

●ダッシュ遠距離立ち弱Ⓟでけん制、接近せよ！

●起き攻め、連係、反撃……とにかくフルグラビティロック！

●中間距離ではアサルトタックルに頼り、ヒットを確認したらⓅを入力して追加技を決めろ！

Postscript T.R.F. 闘いに余裕が出てきたら、ダッシュ遠距離立ち弱Ⓟなどをヒット確認し、アドバンスドからの連続技を決められると強い。なお、しゃがみ強Ⓟからの連続技は、難度が低く決めやすいのが弱スレッジリボルバー、つなぎはシビアだが至近距離で起き攻めできるのが↘＋強Ⓚ、となっている。状況によって使い分けていきたいところだ。

BOYD ボイド

サソリマークをためて一気に爆発させるも良し、起き攻めやダメージ効率を追い求めるも良し。君はどちらを主力にする？

Text：OYZ

技解説

●**主要通常技**／主力は下方向に強いジャンプ強Ⓚ。ラッシュコンボでジャンプ強Ⓟにつなぐのが基本だ。地上技で最も発生が早いのは立ち弱Ⓟで、強攻撃ならしゃがみ強Ⓟが早い。しゃがみ強Ⓚは、けん制やラッシュコンボの締めに最適。➡＋強Ⓟは中段攻撃だ。

●**サニーフィンガー**／前進しつつ指先で突き刺す技。強は弱より発生が遅い分、前進距離が長い。弱でも通常技から連続ヒットしないが、振りかぶっているときは足元以外への攻撃を無効化でき、ガードされても有利なのでけん制向き。ヒット時はサソリマークがたまる（詳しくは後述）。

●**メロースロー**／相手を後ろに引っ張るコマンド投げ。ダメージは無いが、追撃が可能。投げ間合いは立ち弱Ⓟがギリギリ届く程度と広く、動作開始と同時に投げ判定が発生。

●**ファンシーキック**／前方に小さく跳びつつ、両足で踏み付ける技。発生は遅いが中段攻撃。また、当てた後は大きく後方に跳ねるので、ガードされても反撃は受けにくい。弱と強の違いは横への移動距離で、弱は2キャラ分程度、強は3キャラ分程度前進する。

●**シャイニーパンチ**／上昇しつつアッパーを繰り出す技。弱は無敵時間が無いものの、発生は早いので連続技用。強は発生が遅い代わりに発生直前まで無敵時間があるので、割り込みなどに使える。ただし、ガードされたり相打ちになることも多いので注意。

●**スーパーシャイニーパンチ**／突進しつつシャイニーパンチを繰り出し、ヒット時は上空から指先で一撃、その後相手を爆破する技。サソリマークの数に応じてダメージが増えるのが特徴だ（決めた後はサソリマークがゼロになる）。

発生直後まで無敵時間があるが、ガード時は反撃確定。発生の早さを活かし、連続技や反撃に使おう。なお、当て方によって攻撃内容や威力が変わるので注意（欄外参照）。

●**ツインサニーフィンガー**／両手同時のサニーフィンガーを、斜め上に繰り出す技。発生後まで続く無敵時間があり、ガード中にも出すことができる。ダメージはわずかだが、ヒット時は1ヒットにつきサソリマークが一つたまるぞ。

●**エキセントリックモーション**／いわゆる乱舞系の技。ヒット時は相手をロックし、多段攻撃を決めてダウンを奪う。発生直後まで無敵時間があり、突進距離は画面3分の2程度と長い。ガードされたときのスキが大きいので、連続技に組み込むのが理想的だ。なお、弱と強で攻撃内容が異なり、強の方が若干ダメージが大きい。主に強を使っていこう。

サニーフィンガー

シャイニーパンチ

メロースロー

ファンシーキック

スーパーシャイニーパンチ

ツインサニーフィンガー

エキセントリックモーション

Color Variation

連続技

Ⅰジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】→【立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】

Ⅱメロースロー→ダッシュ【しゃがみ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】 アドバンスド～【立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】

Ⅲジョルト→しゃがみ強Ⓟ 弱サニーフィンガー→【しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】 弱サニーフィンガー

Ⅰは跳び込みからの基本形。ジャンプ攻撃の数や種類を変えてメロースローを狙うなど、変化を付けるのも忘れずに。Ⅱはコマンド投げ後の追撃。Ⅲはサソリマークが二つたまる。ダメージ重視なら【しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】×3で。

分類	技名	コマンド
特殊技	スワールチョップ	➡＋強Ⓟ
	スワールチョップフェイク	⬅＋強Ⓟ
	スティールヘッド	⬅➡＋強Ⓚ
必殺技	サニーフィンガー	⬇⬊➡＋Ⓟ
	メロースロー	接近して⬅⬉⬇⬊➡＋Ⓚ
	ファンシーキック	⬇⬋⬅＋Ⓚ
	シャイニーパンチ	➡⬇⬊＋Ⓟ
O.A.	スーパーシャイニーパンチ	⬅➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟ
D.A.	ツインサニーフィンガー	⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ
C.A.	エキセントリックモーション	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟ

クリティカルキャンセル対応技　サニーフィンガー、シャイニーパンチ

空中から強引に押せ！

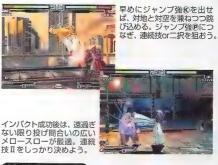
主力はジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】での跳び込み。ジャンプ強Ⓚを少し早めに出すのがポイントで、空対空を兼ねつつ跳び込める上、連続技を決めやすい。ジャンプ強Ⓚはめくり性能があるので、ハイジャンプを交えて相手の頭上を狙おう。

近付いたらメロースローとラッシュコンボの二択が基本。決まった後はしゃがみ強Ⓚで締めてダウンを奪い、ダッシュしゃがみ弱Ⓚでダウン追い打ち。起き上がりに跳び込んで攻め続けよう。

中間距離では、遠距離立ち強Ⓚやしゃがみ強Ⓚでけん制。たまにサニーフィンガーも交ぜよう。

早めにジャンプ強Ⓚを出せば、対地と対空を兼ねつつ跳び込める。ジャンプ強Ⓟにつなぎ、連続技or二択を狙おう。

インパクト成功後は、遠過ぎない限り投げ間合いの広いメロースローが最適。連続技Ⅱをしっかり決めよう。

Point！

●強引にでもジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】で近付く！
●接近したらラッシュコンボとメロースローで二択を迫る！
●メロースローは割り込みや反撃など防御的にも使える！
●ラッシュコンボはしゃがみ強Ⓚで締め、起き攻めへ！

Postscript T.R.F. スーパーシャイニーパンチは、根元部分をヒットさせると本文にある攻撃内容へ派生。ダメージが大きく、たまっているサソリマークの数でさらにダメージが上がる（サソリマークを消費）。一方、根本部分が当たらず上昇部分がヒットした場合は、多段ヒットするもののダメージは小さい（サソリマークは消費しない）。狙うなら前者の当て方を心掛けよう。

Viren ヴィレン

持ち前の機動力を活かした立ち回りと、トリッキーなダシュアティス ラッシュによる攻めが強力。自分のペースでわがままに闘え！

Text：ハメコ。

Color Variation

技解説

●**主要通常技**／立ち&しゃがみ弱Ⓟはガード後有利。立ち弱Ⓚは弱攻撃の中で最もリーチが長く、使いやすい。遠距離立ち強Ⓚは上方向に強いので、ジャンプ防止に使える。しゃがみ強Ⓚはリーチが長いので、ラッシュコンボの締めに。➡+強Ⓟは中段攻撃。キャンセルすれば攻め続けられるので、使って損は無い。ジャンプ中⬇+弱Ⓟは、ジャンプ頂点付近のみで使用可能。斜め下45度に突進し、当たり方によっては連続技も決まる。

●**クロタルス フリング**／前方にチェーンを振り下ろす。弱は1ヒット、強は2ヒットで、共にダウンは奪えない。無敵時間は無いが、出てしまえば上方向に対して強い。

●**ダシュアティス ラッシュ**／前方に走り、追加入力でボタンごとの行動へ派生。弱Ⓟは攻撃せずに停止。強Ⓟはスタンガンで攻撃しつつ相手の裏に回る。ガード時もわずかに不利な程度と強力だ。弱Ⓚは足元をスタンガンで攻撃する下段技。ガード時は投げで反撃されやすい。強Ⓚは跳び上がってスタンガンで攻撃する中段技。発生直後にガードされるとわずかに不利だが、終わり際を当てれば大幅に有利。

なお、⬇⬊➡後にⓅと追加入力のずらし押しor同時押しで、追加技を最速で出せるぞ。

●**ラティカウダ キャプチャー**／前方に突進し、相手に接近するとチェーンで足元をすくう。ヒット時は相手をチェーンで跳ね上げて蹴りを決める。発生が遅く連続技には向かないが、下段判定でガードされても反撃は受けにくい。

●**サラマンダー フレイム**／目の前に火薬をまき、追加入力で爆発させる。火薬には攻撃判定が無く、爆発させて初めて飛び道具としての効果を持つ。弱は1ヒット、強は2ヒットで、攻撃範囲が狭く、スキは大きいので使いにくい。

●**アトラクス ファング**／踏み込んでボディーブローを放ち、ヒット時はボディー連打から爆発させて締める。発生がやや遅く、クリティカルキャンセル対応技のみから連続ヒット。出始めに無敵時間はあるが、発生前に切れる。

●**ディオネア トラップ**／スタンガンで突きを放つ技で、やられ中のみ出せる。ダメージは小さいが、発生が早く無敵時間があるので、相手の連続技を回避するのに使える。

●**オフィオファグス ダンス**／踏み込みつつボディーブローを出し、ヒット時は多様な凶器を投げ付けて攻撃、最後はダイナマイトを相手に向かってシュート。初段の性質はアトラクス ファングとほとんど変わらないが、こちらは発生後まで無敵時間が持続する。

クロタルス フリング

ダシュアティス ラッシュ（追加弱Ⓚ）

ダシュアティス ラッシュ（追加強Ⓚ）

ダシュアティス ラッシュ（追加強Ⓟ）

ラティカウダ キャプチャー

ディオネア トラップ

サラマンダー フレイム

アトラクス ファング

オフィオファグス ダンス

連続技

Ⅰダッシュ【立ち弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ▶ダシュアティス ラッシュ～強Ⓟ ⒸⒸ▶アトラクス ファングorオフィオファグス ダンス

Ⅱダシュアティス ラッシュ～強Ⓚ→【立ち弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ▶アドバンスド～【近距離立ち強Ⓟ（2段目）→近距離立ち強Ⓚ】Ⓒ▶ダシュアティス ラッシュ～弱Ⓚ

Ⅲジョルト→【近距離立ち強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】×3

Ⅰは基本連続技。ゲージを温存したければ、ダシュアティス ラッシュ～弱Ⓚでダウンを奪おう。Ⅱは、起き上がりに重ねたときなど、ダシュアティス ラッシュ～強Ⓚの終わり際が当たった場合の連続技。発生が早い立ち弱Ⓟにつなぐのが簡単。

特殊技	ヘロデルマ スマッシュ	➡+強Ⓟ
	フィサリア レイド	ジャンプ中⬇+弱Ⓟ
必殺技	クロタルス フリング	➡⬇⬊+Ⓟ
	ダシュアティス ラッシュ	⬇⬊➡+Ⓟ・ⓅorⓀ
	ラティカウダ キャプチャー	⬅⬋⬇⬊➡+Ⓚ
	サラマンダー フレイム	⬇⬋⬅+Ⓚ・Ⓚ
O.A.	アトラクス ファング	➡⬅⬋⬇⬊➡+Ⓟ
D.A.	ディオネア トラップ	やられ中に⬅➡⬊⬇⬋⬅+Ⓚ
C.A.	オフィオファグス ダンス	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+Ⓟ

クリティカルキャンセル対応技　クロタルス フリング、ダシュアティス ラッシュ（追加強P、弱Kのみ）

機動力を活かして攻めろ！

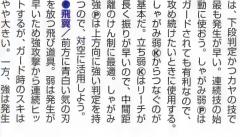
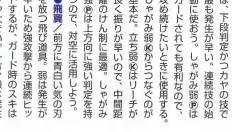
標準以上のリーチを持ち、ダッシュやジャンプが素早いヴィレンは、自分のペースで闘いやすい。

中間距離からはダッシュ【立ち弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ】でけん制。立ちⓅが当たればこちらが有利になるので、さらにダッシュ立ち弱Ⓟ×nで攻め込める。これに中段の➡+強Ⓟを交ぜてガードを崩そう。

接近戦では強攻撃Ⓒ▶ダシュアティス ラッシュ～強Ⓟが基本。ヒット後、ガード後共にほぼ五分なので、反撃を気にせず相手のガードゲージを奪える。ヒット時はクリティカルキャンセルでアトラクス ファングなどが決まるぞ。

簡単には見切られない程度の発生を持ち、通常技キャンセルから出せて、さらに必殺技でキャンセル可能な中段攻撃、➡+強Ⓟ。この後は……、

ヒット、ガードを問わず、キャンセルでダシュアティス ラッシュ～強Ⓟにつなぐ。リスクが小さいので、とりあえず出しておけるぞ。

Point！
- 素早いダッシュから【立ち弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ】で接近！
- ➡+強Ⓟを組み込んでしゃがみガードを崩せ！
- 強攻撃→ダシュアティス ラッシュ～強Ⓟが強い！
- 様子見には垂直ジャンプ昇り弱Ⓚ～下り強Ⓚが便利！

Postscript T.R.F. ヴィレンはジャンプに関しても高い性能を誇る。まず、滞空時間が短い上に高さや移動距離のバランスが良いなど、軌道が秀逸。さらに、そこから出せるジャンプ攻撃は、どの技も横～下に強力な判定を持っている。地上の相手に対してはジャンプ強Ⓚの先端を当てていき、空中の相手はジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】で引きずり降ろして、着地後に地上攻撃で落とそう。

Kaya

カヤ

明るいヒカリとは違い、クールなイメージが強いカヤ。必殺技は飛び道具、突進技、コマンド投げなど、一通りがそろっているぞ。

Text：ケンちゃん

Color Variation

技解説

●**主用通常技**／しゃがみ弱Ⓚは、下段判定かつカヤの技で最も発生が早い。連続技の始動に使おう。しゃがみ弱Ⓟはガードされても有利なので、攻め続けたいときに使用する。しゃがみ弱Ⓚからつなぐのが基本だ。立ち弱Ⓚはリーチが長く振りが早いので、中間距離のけん制に最適。しゃがみ強Ⓟは上方向に強い判定を持つので、対空に活用しよう。

●**飛翼**／前方に青白い気の刃を放つ飛び道具。弱は発生が早いため強攻撃から連続ヒットするが、ガード時のスキはやや大きい。一方、強は発生が遅いものの、スキは弱より小さい。主に強攻撃をガードされた際のフォローに使おう。

●**天閃**／弱はその場、強は前進してから、前後に気の刃を振り下ろす。弱は主に強攻撃からの連続技に使用。ヒット時はクリティカルキャンセルで奉閃がつながる。強は発生が遅く連続技には使えないが、前進中～発生後まで無敵だ。

●**朧蝶 雲**／下段技以外の地上攻撃を受け流す、当て身投げ系の技。当て身判定の発生に若干時間がかかる。ダメージは無いが、一定時間相手を無防備にできるので、【しゃがみ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】＋αなどで追撃が可能だ。

●**月影**／腹部を突き、崩れるようにダウンさせるコマンド投げ。動作開始と同時に投げ判定が発生する。技後は相手がダウンする前に追撃することができ、地上やられになるので連続技を決められる。

●**雪漣**／前方に突進して手刀によるアッパーを放ち、ヒット時は相手の背後に回って打撃を加える。強の方が移動距離が長く、「一定距離を進む」「相手に近付く」「移動中にⓀを押す」のいずれかによって攻撃に移行する。発生が遅く連続技には使いにくいが、空中ガード不能な上、ヒット後は若干だが有利な状況となる。

●**奉閃**／前方に突進しながら連続して攻撃を繰り出す技。攻撃発生後まで無敵時間が続く上、発生が非常に早いので、連続技に加えてリバーサルにも役立つ。ただし、画面端でヒットさせると、クイックリカバリーから反撃を受ける可能性があるので注意。

●**霜刃**／地上のけぞり中のみ出せる特殊な技。ダメージは小さいが、無敵時間があるのでほぼ確実に切り返せる。連続技で威力の高い技をくらいそうになったら使うといい。

●**衿舞・躯命殲**／周囲に気の渦を発生させる技。地上ヒット時は相手を巻き上げ、突き上げる攻撃に派生する。発生はやや遅いが、強攻撃をキャンセルして出せば連続ヒット。長い無敵時間を持つので、割り込みにも使用できるぞ。

天閃

飛翼

月影

朧蝶 雲

雪漣

奉閃

霜刃

衿舞・躯命殲

連続技

Ⅰ【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ弱飛翼（ダウン追い打ち）

Ⅱ月影→【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ弱天閃Ⓒ奉閃

Ⅲジョルト→【近距離立ち強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ】×3

Ⅰは地上の基本形。飛翼はダウン追い打ちになるのでダメージは小さい。Ⅱはコマンド投げからの追撃。画面端では、しゃがみ強Ⓚで締めないと反撃の可能性がある。Ⅲは、近距離立ち強Ⓟへのつなぎがややシビアだが、ダメージは大きい。

必殺技	飛翼（ひよく）	↓↘→＋Ⓟ
	天閃（てんせん）	→↓↘＋Ⓟ
	朧蝶 雲（おぼろてふ くも）	→↘↓↙←＋Ⓟ
	月影（げつえい）	接近して←→↘↓↙←＋Ⓚ
	雪漣（せつれん）	←↙↓↘→＋Ⓚ
O.A.	奉閃（ほうせん）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
D.A.	霜刃（そうじん）	やられ中に↓↙←↓↙←＋Ⓟ
C.A.	衿舞・躯命殲（きんぶ・くめいせん）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓟ

クリティカルキャンセル対応技　天閃

リターンの大きい月影を狙え！

遠距離では飛翼、中間距離ではダッシュを交えつつ立ち弱Ⓚでけん制していく。立ち弱ⓀをG.ダッジで避けられたときは、反応して通常投げで返していきたい。また、不用意にけん制技（下段攻撃以外）を使ってくる相手には、朧蝶 雲を適度に交ぜていくといいぞ。

離れていては大ダメージを望めないので、狙うは接近戦。近付いたら打撃と月影で二択を仕掛けよう。月影は投げ間合いこそ狭いが、見返りが非常に大きいので積極的に狙いたい。ジャンプ攻撃、ダッシュ弱攻撃、アドバンスド（～弱攻撃）などの後がチャンスだ。

ダウンを奪ったら、相手の起き上がりに合わせてジャンプ弱ⓀやA.ダッジアタックを重ねる。そこから……、

コマンド投げの月影と立ちorしゃがみ弱Ⓟで二択を迫る。後者はラッシュコンボにつないで連続技へ。

Point！

- ●ジャンプが低いので跳び込みで接近！
- ●接近したら立ちorしゃがみ弱Ⓟと月影の二択！
- ●対空はしゃがみ強Ⓟと昇りジャンプ弱Ⓟ！
- ●強攻撃をガードされたら強飛翼かアドバンスドでフォロー！

Postscript T.R.F.　カヤのジャンプは軌道が低く滞空時間が短いので、跳び込みからの攻めが効果的。ジャンプ弱Ⓚは発生こそ遅いが判定は強いので、跳び込みにはこれを使用。高めに当ててジャンプ強Ⓚへつなごう。また、しゃがみ弱Ⓟは本文の通りガードさせた後有利なので、ダッシュしゃがみ弱Ⓚに連係させれば、密度の濃い攻めを展開できる。ガードを固める相手には月影を狙おう。

アラン

立ち回りこそ地味だが、アクセルストライクを放った瞬間からラッシュが始まるアラン。静かな守りから怒とうの攻めでねじ伏せろ！

Text：モミアゲ

Color Variation

アクセルストライク

ヴァニシングストライク

ヴァーチカルストライク

セカンドストライク（↓↙←+Ⓟ）

ヴァンガードストライク

ファントムフェイズ

サードストライク（Ⓟ）

ストライクエッジ

ストライクバースト

インフィニティストライク

●**主用通常技**／跳び込みにはガードクラッシュ値の高いジャンプ強Ⓟを使おう。昇りで【弱Ⓟ→強Ⓚ→強Ⓟ】と入れ込むと、当たればラッシュコンボ、空振り時は昇り弱Ⓟ→下り強Ⓟとなるので便利だぞ。

地上技は、発生が早くガードされても有利な立ち弱Ⓟと、けん制や連続技のつなぎとして優秀なしゃがみ強Ⓟが主力。→+強Ⓟは発生の早い中段技だが、キャンセルはできない。

●**ヴァニシングストライク**／攻撃位置の高い飛び道具。強の方が速度は速いが、硬直は長め。なお、↓↘→+Ⓚと入力することで弾を撃たないフェイントを出せるが、全体モーションはそれほど短くない。

●**ヴァーチカルストライク**／背を向けた状態で蹴りを出しつつ上昇する技。強は強Ⓚで追加技を出せる。弱の方が発生が早く、弱強共に発生直後まで打撃技に対して無敵だ。

●**ヴァンガードストライク**／鋭いフックを繰り出す突進技。弱は突進距離が短いが、発生が早いので弱攻撃から連続技になる。強はその逆で、通常時は連続技に組み込めない。

●**セカンドストライク**／ヴァンガードストライクからの派生技。↓↙←+Ⓟはアッパー、←↙↓↘→+Ⓟはダウンを奪えるストレートを出す。弱Ⓚはフェイントで、相手のインパクトを読んで使うといい。

●**サードストライク**（↓↙←+Ⓟ）／セカンドストライクからの派生技。Ⓟは連続技用のストレート、↓+Ⓟと→+Ⓟは連続技にならない下段技と中段技だ。弱Ⓚと強Ⓚはモーションこそ違うが、どちらもフェイントとなっている。

●**アクセルストライク**／ヴァニシングストライクの強化版。発生が遅い代わりに地上ヒット時もダウンを奪え、密着状態でガードされても大幅有利。タイフォン以外にはしゃがまれても当たるので、起き攻めや固めの起点として役立つ。

●**ファントムフェイズ**／特殊な当て身技。弱は上半身、強は下半身への攻撃を受け流すことができ、成立後は全身無敵～上半身(弱)or下半身(強)無敵の避けに移行。避けはヴァーチカルorヴァンガードストライクでキャンセルできる。

●**ストライクバースト**／ヒジ打ちからアッパーを繰り出す突進技。発生後まで無敵時間が持続するため、連続技のほか割り込みにも使用可能だ。

●**ストライクエッジ**／ガード中のみ出せる突進技。無敵時間が長く、ガードされても有利なので気軽に使っていける。

●**インフィニティストライク**／ボタン押しっぱなしでタメが可能な突進技。タメ時間によってヒット数が1～9と変化するが、無敵時間は一定。

連続技

Ⅰダッシュ【立ちorしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】Ⓒ ※弱ヴァンガードストライク～↓↙←+Ⓟ～Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ（ダウン追い打ち）

Ⅱ【しゃがみ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ アドバンスド～【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ（2ヒット）→しゃがみ強Ⓟ】Ⓒ（Ⅰの※以降と同様）

Ⅲジョルト→近距離立ち強Ⓟ Ⓒ アクセルストライク→【近距離立ち強Ⓚ（1段目）→しゃがみ強Ⓟ】→【近距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ（ダウン追い打ち）】

Ⅰ、Ⅱは基本連続技。画面端ではクイックリカバリーから反撃されるので、ラッシュコンボ～しゃがみ強Ⓚで締めよう。Ⅲはジョルト始動の連続技だ。なお、ダウン追い打ち後は遅めキャンセルで弱アクセルを出せば起き上がりに重なるぞ。

特殊技	ブローランサー	→+強Ⓟ
必殺技	ヴァニシングストライク	↓↘→+Ⓟ
	ヴァーチカルストライク	→↓↘+Ⓚ
	①ヴァンガードストライク	↓↙←+Ⓟ
	→②セカンドストライク	①中に←↙↓↘→+Ⓟor↓↙←+Ⓟor弱Ⓚ
	→サードストライク	②中にⓅor↓+Ⓟor→+Ⓟor弱Ⓚor強Ⓚ
	アクセルストライク	←↙↓↘→+Ⓚ
	ファントムフェイズ	↓↙←+Ⓚ
O.A.	ストライクバースト	↓↘→↓↘→+Ⓟ
D.A.	ストライクエッジ	ガード中に←↙↓↘→+Ⓟ
C.A.	インフィニティストライク	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ（タメ可）

クリティカルキャンセル対応技　ヴァンガードストライク、セカンドストライク、サードストライク（追加→+Ⓟ以外）

怒とうのラッシュでガードを粉砕せよ！

まず、ダッシュを交えつつしゃがみ強Ⓟを適度に出し、相手のダッシュを抑制。ヒット時はしゃがみ強Ⓚや遠距離立ち強Ⓚからの連続技へ。跳び込みはG.ダッジアタックで迎撃しよう。相手の攻めが止まったら、弱アクセルストライク（以下アクセル）やダッシュ立ちorしゃがみ弱Ⓟから接近戦を挑む。狙いは、ラッシュコンボⒸ弱アクセル→ラッシュコンボ、という流れによるガードクラッシュだ。裏の選択肢として、ディレイをかけたラッシュコンボやヴァンガードストライクを使えば、暴れた相手にカウンターヒットするぞ。

対空にG.ダッジアタックを使うときは、相手の跳び込みをG.ダッジでくぐりつつ、着地のスキにヒットさせよう。

何かしらの技でダウンを奪ったら、ダウン追い打ちから起き上がりに弱アクセルを重ねて怒とうのラッシュへ！

Point！

●リーチの長い技とディレイを駆使してガードを固めさせる！
●相手が固まったら弱アクセルストライクを軸にラッシュ！
●ダウンを奪ったらダウン追い打ちから弱アクセルストライクを重ねる！
●通常投げや中段の→+強Ⓟを無理に使う必要は無い！

Postscript T.R.F. ヴァーチカルストライクは、弱だと発生直後に無敵時間が切れるので、弱を対空に使うなら引き付けが必須。また、弱強共にカウンターヒットさせない限り、クイックリカバリーから反撃を受けやすい。セカンド（サード）ストライクは弱強で違いがあり、強の方がスキが大きい分、ダメージが大きい。途中から弱強を切り替えることも可能なので、慣れてきたら使い分けてみよう。

闘劇2004FINAL
日程決定！
【大会概要】
名　称：「闘劇-SUPER BATTLE OPERA- THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT」
（略称「闘劇2004」）
主　催：株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
協　賛：株式会社SNKプレイモア、マイクロソフト株式会社、サミー株式会社
協　力：株式会社セガ、株式会社SEGA-AM2
運　営：闘劇事務局（株式会社アクアルージュ内）
予　選：2004年1月3日～3月28日にかけて
全国各地のロケーションにて開催
本　選：2004年5月3日～5日
「闘劇2004FINAL」をディファ有明にて開催
【協　力】
ビートライブ（山岸 勇）
ゲームニュートン（松田 泰明）
アミューズメントポビー（具志堅 裕人）
チャレンジャーガムガム店（松井 力）
プレイマックス新宿店（佐野 和弘）
アミューズメントエース津田沼店（峯木 良広）
【お問い合わせ先およびお申し込み先】
闘劇事務局（株式会社アクアルージュ内）
電　話：03-3945-3587
（土日祝祭日を除く10時～17時）
オフィシャルHP：
http://www.tougeki.com/
お問い合わせメールアドレス：
info@tougeki.com
全国決勝大会
闘劇
COUNT DOWN!!
-SUPER BATTLE OPERA-
THE 2nd ARCADIA CUP
TOURNAMENT
5月3日（月）
THE FIRST DAY
ザ・キング・オブ・ファイターズ2003
種別　予選店舗数　店舗選出数
当日予備予選枠数　海外枠数　本選出場合計数
ヴァンパイアセイヴァー
種別　予選店舗数　店舗選出数
当日予備予選枠数　海外枠数　本選出場合計数
バーチャファイター4エボリューション
種別　予選店舗数　店舗選出数
当日予備予選枠数　海外枠数　本選出場合計数
5月4日（火）
THE SECOND DAY
カプコンVS.SNK2
種別　予選店舗数
店舗選出数　当日予備予選枠数
海外枠数　本選出場合計数
ストリートファイターIII 3rd ストライク
種別　予選店舗数
店舗選出数　当日予備予選枠数
海外枠数　本選出場合計数
5月5日（水）
THE FINAL DAY
鉄拳4
種別　予選店舗数　店舗選出数
当日予備予選枠数　海外枠数　本選出場合計数
サムライスピリッツゼロ
種別　予選店舗数　店舗選出数
当日予備予選枠数　海外枠数　本選出場合計数
ギルティギア イグゼクス #RELOAD
種別　予選店舗数　店舗選出数
当日予備予選枠数　海外枠数　本選出場合計数
138店
30チーム

最後の出場権を勝ち取れ!!

予備予選エントリー概要

予選日程はすべて終了してしまったが、出場権はまだ残っている。「予備予選枠」、いわゆる当日予選を勝ち抜けば、出場権最後の椅子に滑り込める。下記のエントリー概要をしっかりと読んでおこう。

【開催日】
各タイトルの決勝大会と同日に開催

【参加資格】
参加資格は、「該当タイトルの闘劇2004FINALへの出場権を獲得していない選手」で、すべてのゲームにエントリー可能。既に出場権を持っている選手でも、ほかのタイトルにエントリーすることは可能です。
しかし、下に挙げたタイトルの組み合わせは同時刻に「予備予選」が開催されるため、双方にエントリーすることはできません。ご注意ください。
①「ヴァンパイアセイヴァー」と「バーチャファイター4 エボリューション」
②「ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003」と「バーチャファイター4 エボリューション」
③「カプコン VS. SNK 2」と「ストリートファイターⅢ 3rd ストライク」
④「鉄拳4」と「ギルティギア イグゼクス #RELOAD」
⑤「サムライスピリッツゼロ」と「ギルティギア イグゼクス #RELOAD」

【参加方法】
パンフレットを購入すると付いてくるエントリーチケットを持って、予備予選の「抽選登録所」で指定時間内に登録を済ませれば、参加可能です。団体戦の場合は必ず三人一組でエントリーしてください。
なお、予備予選に登録できる人数の上限は、「個人戦タイトル」が各32名、「団体戦タイトル」は各16チームまでとなっており、上限を越えた場合は抽選となります。ご了承ください。

【予備予選タイトル＆闘劇FINAL出場権枠数】
■初日開催タイトル(5月3日)
●ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003／2名
●ヴァンパイアセイヴァー／2名
●バーチャファイター4 エボリューション／1チーム

■2日目開催タイトル(5月4日)
●カプコン VS. SNK 2／2名
●ストリートファイターⅢ 3rd ストライク／1チーム

■3日目開催タイトル(5月5日)
●鉄拳4／2名
●サムライスピリッツゼロ／2名
●ギルティギア イグゼクス #RELOAD／1チーム

※「予備予選」は、あくまで敗者復活戦的な救済措置です。エントリーが多数になった場合は抽選になることをご了承ください。
なお「バーチャファイター4 エボリューション」と「ギルティギア イグゼクス #RELOAD」につきましては、エントリー希望者の中から「店舗代表権」を取得した人を優先させていただくなどの救済措置があります。この措置を適用するには店舗予選優勝時に授与された賞状が必要になりますので、必ずご持参ください。賞状ごとにポイントが設けられており、そのポイント数が多いチームが優先されます。つまり店舗代表権獲得者が多いチームほど有利です。詳しくは闘劇事務局へお問い合わせください。

第一回闘劇の「予備予選」では、優勝を狙えるほどの力を持ったプレイヤーも数多く参加した。予選を逃したプレイヤーにとって唯一の希望とはいえ、険しい道になることは間違い無い。心して挑め!

チケット購入方法

【取り扱い店舗】
チケットぴあ各店舗(チケットぴあ予約受け付け処理番号　P983-309)、セブンイレブン、サンクス、ファミリーマートで4月7日ごろから販売開始予定。@ぴあでも購入できます→　http://t.pia.co.jp/
【価　　格】
1日券：前売1,300円／当日1,500円(消費税込み)
3日共通券：前売2,200円／当日2,500円(消費税込み)
※当日券は会場入り口での販売となります。5歳以下は無料です。「全国決勝大会出場権証明カード」を取得されている代表選手の入場料は無料です。

そのほかのイベントは？

大会当日には闘劇FINAL以外にも、協賛メーカーによる試遊台の設置、グッズの販売などが行なわれる予定です。併せてこちらもお楽しみください。
また、4月末売りのアルカディア6月号(No.49)を会場に持っていくと、右カコミで紹介されている「会場特製パンフレット」が200円割引されます。
闘劇FINALの最新情報に加え、各タイトルごとの観戦ポイントも掲載されますので、ぜひお買い求めください。
観戦時の禁止事項：試合中の撮影はもちろん、会場内での写真撮影、ビデオ録画なども禁止とさせていただきます。なお発見した場合は、カメラなどを一旦預からせていただく場合があります。また、データなどを消去をさせていただく場合もありますので、ご了承ください。

パンフレット情報＆会場アクセス

大会当日に会場で「会場特製パンフレット(1部　1,000円・消費税込)」が発売されます。このパンフレットは、「予備予選」参加に必要なエントリーチケットが付いてくるほか、参加選手の紹介、トーナメント表などが掲載されており、より闘劇FINAL観戦を楽しめます。
「ディファ有明」へのアクセスは
新交通ゆりかもめ「有明駅」or臨海副都心線「国際展示場駅」下車
有明コロシアムと有明テニスの森の間を抜け、道路に突き当たったら横断歩道を渡り、右手に進むとバス停「有明」手前左手にディファ有明が見えます。
また、ディファ有明近くに臨時の特設駐車場を用意しました。車でご来場する方はこちらをご利用ください。

関西近隣のプレイヤーに朗報！

「闘劇2004」バスツアー情報

ゴールデンウィークの3日間を、思いっ切り闘劇で楽しみたい皆さんは、バスツアーを利用してみてはいかがですか？
【概要】
費用は一人　¥26,000円
貸切バスを使用
必ず旅館宿泊セットになります。バスのみの利用は受け付けていません。
定員は先着47名まで。
【仮申し込みについて】
必要な項目
① 本名(要フリガナ)／性別／生年月日／住所(要フリガナ)
② リングネーム(無い場合は不要、要フリガナ)
③ 連絡先(電話番号・携帯番号・メールアドレスなど多い方がいい)
④ 「闘劇」での参加タイトル、または観戦希望タイトル
※代表者がまとめて申し込む場合は、希望者全員の項目を必ず提出してください。
この申し込みは希望者確認のための仮申し込みです。仮申し込み締め切り後、JTB様あてに正式な申し込みをしていただきます。仮申し込み締め切りは3月31日まで。
【日程】
【上京ルート】
5月2日(日)：大阪梅田発22:00→高槻or茨木発23:00→京都駅発23:30→四条河原町発24:00→
5月3日(月)：ディファ有明着8:00予定(一旦、自由行動)
<希望者のみ>ディファ有明発10:30→旅館つたや着11:00予定
「闘劇2004」観戦など自由行動
※旅館つたや　http://www.tsutaya-r.com/index.shtml
5月4日(火)：「闘劇2004」観戦など自由行動
【帰阪ルート】
5月5日(水)：ディファ有明20:30発→新宿22:00発→
5月6日(木)：四条河原町着5:00→京都駅着5:30→高槻or茨木着6:00→大阪梅田着7:00予定
【お問合せ】　ネオ・アミューズメントスペース a-cho　電話：075-251-2333　担当：植村・前田
【取り扱い】　JTB京都支店

盛り上がりは止まらない!

闘劇2004 終盤戦予選リポート

3カ月に及ぶ予選もついに終結。終盤戦で注目の予選をピックアップ! そして、それぞれのタイトルごとにスラングを紹介。覚えておくと、闘劇2004FINAL観戦時に役に立つかも!?

Text：栗田、T2ya、垂れ乳叢竜、KZA
協力：バチ、INO
現役プレイヤーの皆さん

Qualifying match Report

ギルティギア イグゼクス #RELOAD（シャープリロード）
ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2003年3月26日（稼働中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

2月28日 クラブセガ秋葉原

【チーム初心者】

けーた 紗夢（写真左）
KON アクセル（写真中央）
けんたろ ミリア（写真右）

・エリア決勝を抜けた感想は？
俺が弱過ぎた～！（けんたろ）

・エリア決勝で一番きつかったのは？
【あんこさんFC】

・決勝大会に向けて何か一言
三人チームだった～!

最大規模の予選で最後に立っていたのは？

クラブセガ秋葉原の店舗予選には、何と73チーム（219名）のエントリーがあった。最大規模となった予選で活躍を見せたのは、「あんこさんFC」の「塩澤」、そして「チーム初心者」の「KON」。

まず「あんこさんFC」は、準決勝戦で窮地に陥るが、町内カイばーけんの使い方に定評のあるロボカイ「塩澤」が終盤の粘りを発揮する。「そんなんARISAKA」の先鋒「ありさかしんや」に2タテをくらい、大将として引っ張り出されるが、同キャラ戦という緊迫した状況で追い込まれながらも見事逆転。次第に調子を上げる「塩澤」は、なんと逆3タテで決勝戦進出。

片や「チーム初心者」の「KON」は、アクセル特有の攻めのセンス（特に通常投げの決めどころ）により、店舗予選ではほとんど負け無し。準決勝も先鋒で3タテを決めるなど勢いは止まらない。

そんな両者の決勝戦に会場の期待も高まる。準決勝の勢いのまま先鋒の「KON」は、「あんこさんFC」に対して2タテし一気にリーチ。「塩澤」を引きずり出す。

互いに譲らず、迎えた最終ラウンド。リードしていた「KON」はとどめに羅鐘旋を繰り出す。しかし「塩澤」は、追い込まれている状況にもかかわらず冷静に回避。なんとそこから空中ダッシュ【S→HS】→（着地）カイ電波という強引な連係を決め、大一番を制する。

完全に流れを掌握した「塩澤」は、中堅「けんたろ」を圧倒。大将「けーた」を引きずり出し、逆3タテを狙う。しかし、満を持して登場した「けーた」がスピーディな攻めを展開し、優位に試合を進める。粘る「塩澤」も、町内カイばーけんに強化龍刃をうまく合わせられて勝負あり。「チーム初心者」が最大規模の予選を制し、本戦出場を決めた。

当日の特設会場には、200人以上が集結。闘劇で最大規模の予選となった。

「KON」を撃破し、逆3タテが見えた「塩澤」だったが、後一歩のところで力尽きた。

覚えておくと役に立つ!? ギルティギア イグゼクス #RELOAD スラング SLANG

●**金（青）バースト**
黄色（青色）サイクバーストのこと。色からそう呼ばれる。

●**吸血**
スレイヤーの血を吸う宇宙のこと。

●**パイロンソード**
梅喧のジャンプHSのこと。第一回サミーズカップの準優勝者「白龍」氏が愛用していたことからこう呼ばれるようになった。

●**燕カス**
ジョニーの燕穿牙の1段目のみを当て、ダウン復帰不能にさせること。1段目のヒット効果が燃えないところが名前の由来。

●**常時エディ**
エディの分身を常に出して闘うこと。ただでさえ強力なエディの立ち回りがさらに強くなるので他キャラには脅威。

●**無敵○○（○は技名）**
スレイヤーのバックステップの無敵時間を必殺技に付加したもの。無敵マッパハンチや無敵吸血などは強力無比。

●**○○ループ（○は技名）**
一つの技を中心に決め続ける構成の連続技の総称。代表例はソルの（ジャンプ）Dループやスレイヤーの吸血ループなど。

●**エキサイト**
リスクを考えず、自分の好きなことをするプレイスタイル。ツボにはまると強い。

●**○○られた（○は人名）**
特定のプレイヤーに一方的にボコボコにされること。大会などで負けたときに漏れる一言。

「金（青）バースト」は、「金（青）バー」と略されることも。

「GGX」時代から続く伝家の宝刀!? 「パイロンソード」。

「吸血ループ」後は連続技を決め、起き攻めを狙える。

© Sammy 2003 / 1998-2003 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

Qualifying match Report

バーチャファイター4 エボリューション
■メーカー：SEGA-AM2/セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：2003年3月26日（稼働中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

3月7日 ゲームインファンファン 本厚木店

「大須晶」を圧倒した「アストロ」だったが、"バーチャ神"には後一歩及ばず。

「ちび太」温存で余裕の優勝!!

本命といわれながらも苦戦を続けていた【Virtua☆Fusion】が、ついに結果を出した。全バーチャプレイヤーの頂点に立つバーチャ神「ちび太」を筆頭に、独特のステップワークから豪快な攻めを見せる豪傑「大須晶」、2D格闘ゲームだけでなくバーチャでもトッププレイヤーとなった「ヌキ」という贅沢なフュージョンが、ようやく成功したのだ。優勝したこのチームの闘いぶりにスポットを当て、この日の大会を振り返ってみよう。

結果的に最大のピンチとなったのは、店舗予選の2回戦という早い段階でのこと。相手チームの【HAH】には、アテナ杯優勝、全国大会準優勝などの数々の実績を持つ「アストロ」が不気味に控えていた。迎えた先鋒戦では、アオイ最強といわれる「ヌキ」に対し、意外性の男「ハリー」がジェフリーの破壊力を活かして大金星を挙げる。しかし、中堅の「大須晶」がすかさずフォロー。「ハリー」を3タテで退けると、聖地ビートライブで腕を磨く実力派シュン使い「ビテ」をも倒し、「アストロ」との同キャラ戦に突入。長い沈黙を破って闘劇初登場となった「アストロ」の活躍に注目されたが、その期待を裏切らない鋭い動きで何と「大須晶」を3タテで圧殺。"豪傑"を凌ぐ勢いで"バーチャ神"に迫る。だが、「ちび太」の壁はやはり厚かった。開幕エクセレントを含む3-1で「ちび太」が勝利。この日唯一の登場となった大一番で、きっちりと役割を果たす。その後は「ヌキ」、「大須晶」の安定した活躍で、何の問題も無く店舗大会を優勝。順当にエリア大会へと駒を進めた。

エリア大会初戦の【シッカロール・ハイ】は、先鋒の「大須晶」に対し、いきなり大将格の「調布KKサラ」をぶつけるという大胆な作戦に出た。これが功を奏して3-1で「大須晶」を撃破。出鼻をくじかれた【Virtua☆Fusion】だったが、中堅の「ヌキ」が、連環掌（←ⓅⓅⓅ）からの強引な連係に苦しみながらも3-2で勝利を収める。ここ最近は調子を落としていた「ヌキ」だったが、持ち前の安定感を取り戻したようだ。続く「ユキノ」、「ポチムキン」を共に3-0で下し、大事な初戦を白星で飾った。

その後も勢いは止まらず、2試合目の【BSE祭り2004】は「大須晶」が3タテ。3試合目の【民族】戦では大将の"格闘王"「ビデオ」に苦戦するも、最後は「ヌキ」のコマンド投げがさく裂し、勝利をものにする。

最終戦は、「ちび太」に次ぐリオン使いともいわれる「らり太」率いる【三銃士】。【Virtua☆Fusion】が勝てば優勝。【三銃士】が勝てば3勝1敗で並ぶという状況だ。総合力では対抗馬と目されていたが、フタを開けてみれば3-1、3-0、3-1と、先鋒の「大須晶」になすすべ無し。余裕の3タテであっさりと勝負を決めた。実力・知名度共に群を抜いている彼らの活躍は要注目だ。

先鋒の「大須晶」が暴れまくり、残った相手を「ヌキ」が始末するというのがこの日の流れ。

最終戦は「大須晶」の独壇場。独特の動きで相手を翻弄し、3タテ圧勝劇を演じた。

WINNER!!

【Virtua☆Fusion】

ヌキ（アオイ）
大須晶（アキラ）
ちび太（リオン）

・エリア決勝を抜けた感想は？

超～～～～～～～うれし～～～～
決勝がんばります！（一同）

・エリア決勝で一番きつかったのは？

気合い入れたので楽でした

・決勝大会に向けて何か一言

仲のよさなら既に全一！
優勝するぜい!!

覚えておくと役に立つ!? バーチャファイター4 エボリューション Ver.B スラング SLANG

●逆二択
不利な状況で二択を掛けられたときに、相手の投げには打撃、直線的な打撃には避けてから反撃と、相手の裏をかいた行動で逆に攻撃すること。

●屈伸
立ちⓅガード後などの1フレーム不利な状態で、一瞬しゃがんでから立ちガードすること。投げはしゃがんでかわし、中段攻撃もガードできる。

●暴れ
不利な状況で打撃技を出すこと。また、「暴れ」をよく使うプレイヤーのこと。

●体内
最速で二択を仕掛けず、自分の出したいタイミングで技を出すこと。最近は、「遅らせ～」という意味でも使われる。使用例：「体内投げ」「体内ドラスマ」など

●モラル
反撃はきっちり決め、有利な場面では二択を仕掛ける。不利な場面では避け抜けなどの防御的な行動をしっかりと取るなど、セオリー通りにきっちりと行動するスタイル、または考え方のこと。前回優勝した【モラリスト】の存在で一気に定着した。

●ファンタジー
セオリーにとらわれず、自由気ままに闘うスタイル、または考え方のこと。モラルの対極に位置する。ファンタジーが悪化すると「一人用」と呼ばれる状態になる。

セオリー通りに闘っていると「体内～」に苦戦することも。

素早い判断力が必要だが「屈伸」ができると心強い。

「暴れ」がうまいプレイヤーは画面を見ているのか!?

Virtua Fighter4 Evolution

© Original Game © SEGA © SEGA-AM2 / SEGA, 2001,2002

【マッハルグレ】

happy
ピエロ
るー

・闘劇2004で気になるプレイヤーは？

マッハ剛（happy）
178（るー）
ジマ（ピエロ）

・本戦までの課題は何ですか？

課題なんて無い

・決勝大会に向けて何か一言

チームメンバーを信頼してください

Qualifying match Report

ストリートファイターIII
3rd ストライク
■メーカー：カプコン
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発 売 日：1999年5月（稼働中）
■使用基板：CP-SYSTEM III

2月22日 GAME-NEWTON

「ストIII 3rd」のランキングバトルを開催し、聖地と呼ばれているGAME-NEWTONの予選は、だれもが予想できない展開になった。決して強いキャラではない、といわれるレミーを使いこなす「ピエロ」が大活躍。タメ分割マ・シェリの悲哀を駆使し、優勝候補と目されていた【ボヌ組】「K.O」「ボス」のユンヤンコンビを連破。大将「ヌキ」春麗に敗れるものの、「happy」アレックスが奮起。「ヌキ」の動きを完全に読み切り、アレックス対春麗という不利な相性を覆し、優勝候補を倒して勢いに乗った。

決勝の巴戦では、【ボヌ組】戦で活躍できなかった「るー」が爆発。起き上がりに近付いてきた相手にしゃがみ中Ⓚ→真昇龍拳を決めるなど終始読みが冴える。そのまま「るー」の3タテ×2で【マッハルグレ】の圧勝。職人がそれぞれ活躍し、切符を手にした。

いったんガードして、上段ブロッキングから連続技を決め、「ヌキ」をK.O.。

会場のボルテージが最高潮になった「happy」対「ヌキ」。EXスピニングバードキックを読んで

覚えておくと役に立つ!?
ストリートファイターIII 3rdストライク
SLANG スラング

●タメ分割
必殺技のタメ系コマンドを分割するテクニックのこと。これを利用するとダッシュからいきなりタメ系コマンドの必殺技を出せる。

●移動○○（○○は技名）
自キャラが移動する通常技の出始め1フレーム目をキャンセルし、その移動力を投げや必殺技に付加する高等テクニック。スライドと呼ばれることもある。

●作業
動作の短い技でゲージをためてスーパーアーツを発動、を繰り返すプレイを指す。「さぎょる」などということも。特にユンの逃げてしゃがみ中Ⓟ→幻影陣発動の繰り返しは強力。一部では「スーパー作業ユン」と呼ばれている

【未定】

ウメハラ
ダン
志郎

・闘劇2004で気になるプレイヤーは？

居ない

・本戦までの課題は何ですか？

無し

・決勝大会に向けて一言

皆さん頑張ってください

Qualifying match Report

カプコン VS. SNK 2
■メーカー：カプコン
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発 売 日：2001年8月（稼働中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

3月7日 プレイランドエフワン

仙台・プレイランドエフワンで行なわれた予選は、全国のカプエスプレイヤーの注目を集めた。なぜなら第一回闘劇「カプエス2」準優勝「ウメハラ」擁する【未定】を筆頭とした遠征勢が訪れたからだ。

優勝候補の一角といわれる【未定】だが、予選ではイマイチ結果を出せていなかった。調整しつつ最終予選に出場か？とウワサされていただけに、この遠征には周囲のプレイヤーも驚いていたようだ。

予選では地元勢と遠征勢の激戦が繰り広げられたが、決勝には実力が頭一つ抜けていた関東勢同士【未定】と【柴犬軍団】が勝ち上がってきた。

会場のギャラリーは「ウメハラ」の出番を待ち望んでいたようだったが、先鋒の「志郎」が「ウメハラ」の出番は無い、といわんばかりの活躍を見せる。ロレントでリードを奪い、サガット、山崎でじっくりと倒すスタイルを【柴犬軍団】は最後まで崩すことはできなかった。

Cグループ使いの最高峰といえる三人が集まった【未定】には、本戦でも注目したい。

「志郎」が無駄の無い立ち回りでほかを圧倒。「ウメハラ」を出さずに【未定】が勝利。

覚えておくと役に立つ!?
カプコン VS. SNK 2
SLANG スラング

●Aアレ
Aグルーヴのさくら・ベガ・ブランカのチームのこと。強力かつ、使うプレイヤーが多く、いつの間にか「アレ」と略された。同様にKグルーヴのキャミィ・ブランカ・サガットを「Kアレ」ということも。

●前キャン
前転キャンセルの略称で、回り込みの出掛かりを必殺技でキャンセルし、回り込みの無敵時間を必殺技に付加させること。RCと略されることもある。

ヤバイ強さを持つ「Aアレ」。闘劇でもこのチームには要注目！

© CAPCOM CO., LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED. © CAPCOM CO., LTD 2001 ALL RIGHTS RESERVED. © SNK PLAYMORE ※「CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」は一部（株）SNKプレイモアの許諾を受けて、（株）カプコンが製造・販売するものです。 ※「SNK」は、（株）SNKプレイモアの登録商標です。

闘劇2004 THE KING OF FIGHTERS 2003

Qualifying match Report

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発 売 日：2003年12月26日（稼働中）
■使用基板：－

2月29日 SPOT21

新宿・SPOT21で行なわれた予選には、都内の強豪で決勝大会に進出していないプレイヤーが数多く集まった。
参加者はデュオロン・大門を軸としたチームが多く、次いで使用率が高いのが庵[illegible]。と、どこの予選でもよく見られるチーム構成。これらのキャラ活躍がすると思われたが、目立っていたのは雛子だった。

定番の強キャラたちに加え、ジョン・フーンの使用率もかなり高かった。

東京・亀戸を中心に活躍「マイケル」（雛子・牙刀・デュオロン）が、序盤から雛子の連続技で気絶の山を築く。
準決勝では、グリフォンマスクを使いこなす「オズ」のけん制に合わせてがぶり寄り～突き放し→中ジャンプD→しゃがみA→◆+Aを決め、そこからさらにキャンセルでがぶり寄り～突き放し。定番の連続技を決めずにあえて、気絶を狙った連係を狙い、一気に勝利をもぎ取った。
決勝の「[illegible]」戦では、牙刀を巧みに動かして「[illegible]」のデュオロンを押さえ込む。デュオロンを使って交代攻撃を絡めた連続技をしっかりと決め、雛子以外も使いこなせることをアピール。決勝大会でも、コメント通り雛子の活躍を期待しよう。

「オズ」戦で決め手になった雛子の連係。決まると一気に気絶してしまう。

「マイケル」 雛子、牙刀、デュオロン

・闘劇2004で気になるプレイヤーは？
ひなぽんさん、ネモさん、ioriさん
・本戦までの課題は何ですか？
大門、デュオロンを使わずに
・決勝大会に向けて一言
雛子使えば勝てます

覚えておくと役に立つ!? ザ・キング・オブ・ファイターズ2003 SLANG スラング

●DD○○（○はキャラ名）
チームのキャラ編成を指すスラングで、Dはデュオロン、大門の略。真剣勝負では大門デュオロンがほとんどのチームに組み込まれるので、こう略されるようになった。
●赤大門
大門のリーダー超必殺技のこと。技前に赤く光るところからきている。超必殺技は白大門と呼ばれることも。
●癒された～
主に超必殺技絡みの連続技を決めた際、決めたプレーヤーが発するセリフ。特に超必殺技は演出が長いので癒され度は高いようだ。演出中に相手側の筐体に行って「癒された～」という強者も居る。

闘劇2004 SAMURAI SPIRITS ZERO

Qualifying match Report

サムライスピリッツゼロ
■メーカー：悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦剣劇
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発 売 日：2003年10月上旬（稼働中）
■使用基板：MVS

2月28日 秋葉原ギーゴ

秋葉原ギーゴで開催された本大会。その立地のためか、使用キャラはナコルル、リムルルが意外に多かったが、安定して選ばれていたのは覇王丸、羅刹丸だった。
50名弱ものプレイヤーがエントリーする中、動向が注目されたのは、勢力を増しつつある「ドン一家」の一人「ドン・だもぽ」。

なぜか人気が高かった覇王丸、羅刹丸。武器飛ばし技の使いやすさが理由か!?

安定した力を見せ、準決勝まで上がった「ドン・だもぽ」だが、ここで苦戦を強いられる。同キャラ戦を嫌ったのか、それまで使っていた覇王丸から迷いつつも雲飛にキャラを変更する。この作戦が裏目に出たのか、「イナズマ」覇王丸にジャンプ強斬りをくらいまくり、窮地に立たされる。しかし、何とか無の境地で逆転、辛くも決勝進出を果たす。
これに懲りたのか、「ドン・だもぽ」は決勝で素直に覇王丸にキャラを戻す。とたんに調子を取り戻し、退き込みやバックジャンプ、遠距離立ち強斬りなどを使い分け、「8th雷」骸羅を近付けさせない。そのまま「ドン・だもぽ」が圧勝で切符を獲得した。果たして決勝大会でも「ドン一家」旋風は吹き荒れるのか!?

[illegible]の遠距離立ち強斬りがヒット[illegible]は一瞬にして決着。

「ドン・だもぽ」 [illegible]

・闘劇2004で気になるプレイヤーは？
JEO、とれとれえもん、ドン・ばんちょ
・本戦までの課題は何ですか？
優勝狙うと見せ掛けて、とりあえず一回戦突破を確実にできるようにがんばります。
・決勝大会に向けて一言
とりあえずばんちょを崇めてください

覚えておくと役に立つ!? サムライスピリッツゼロ SLANG スラング

●トラ
最強キャラと名高い慶寅のこと。特に皮肉を言われる場合にこう呼ばれやすい。
●立ち烙印
妖怪 腐れ外道の主力技・外道の烙印押しを立ち弱斬りから空キャンセルして出すこと。
●ドン一家
「サムライスピリッツゼロ」の最大勢力。主にリングネームに「ドン・○○」と付く人を指す。名前の由来は有名プレイヤー「ドン・ばんちょ」からきている。

何かと話題になる慶寅。本戦でも慶寅旋風が起こるのか？

© SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。 © SNK PLAYMORE 2003 / © 2003 Yuki Enterprise ※「サムライスピリッツゼロ」は（株）SNKプレイモアの許諾を受けて（株）悠紀エンタープライズが開発するものです。※「サムライスピリッツ」は（株）SNKプレイモアの登録商標です。

Qualifying match Report

ヴァンパイアセイヴァー
- ■メーカー：カプコン
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8レバー＋6ボタン
- ■発売日：1997年5月（稼働中）
- ■使用基板：CP-SYSTEMⅡ

3月14日 プレイシティキャロット[illegible]

関東の予選ラストは横浜勢大奮闘！

今回は関東で最後の予選となった巣鴨予選のリポートをお送りする。同日に、関東から比較的行きやすい静岡県でも予選があったためプレイヤーの分散が見られたが、32人のプレイヤーが集まった。

サスカッチ・Q-bee・ザベル・ガロンなど上位キャラが次々と姿を消していく中、見事切符を手にしたのは「こーへい」デミトリと「BOO」モリガンの横浜勢だ！

「こーへい」は、バットスピンなどを巧みに使って相手に的を絞らせないスタイルで、相手が攻めてきたところを精度の高いガードキャンセル返り討ち、ガードしがちになったところにミッドナイトプレジャーを決めていた。「BOO」は前評判を覆し、モリガンが苦手キャラとするオルバス、ザベルを打ち破っての通過ということもあり、本戦でも要注目したい。

今回の通過者は、どちらも無敵技があるキャラを使用している。大会ということもあり、無敵技に相手が萎縮したところをうまく攻めていたようだった。デミトリ、モリガン共に決して上位キャラとはいえないが、一発勝負の大会、何が起こるか分からないのが面白いところだろう。

「こーへい」は非常に精度の高いガードキャンセルで相手を寄せ付けなかった。

WINNER!!

「こーへい」デミトリ
- ・闘劇2004で気になるプレイヤーは？
  コショーさん
- ・本戦までの課題は何ですか？
  コショーさん対策のみです
- ・決勝大会へ向けて何か一言
  三度のメシよりガーキャンが好きです

The 2nd place

「BOO」モリガン
- ・闘劇2004で気になるプレイヤーは？
  たけぽんさん
- ・本戦までの課題は何ですか？
  アドバンシングガードが出ない
- ・決勝大会へ向けて何か一言
  がんばります

覚えておくと役に立つ!? ヴァンパイアセイヴァー SLANG スラング

●イレッパ
地上より空中の方が安全な本作は何も考えずにレバーを上に入れる行動が強い。この行動を「イレッパ」という。

●ガード不能
本作にはガード不能の判定を持つ必殺技があるが（ジェダのフィナーレ＝ロッソなど）、それ以外に特定の条件で判定をガード不能に変えられる技が存在する。

代表例は、ザベルのジャンプ弱Ⓚの攻撃判定の最後のフレーム部分、ビシャモンの一定の間合いから出すES絡め魂などがある。

「イレッパ」は強力だが、狙われるともろい一面もある。

Qualifying match Report

鉄拳4
- ■メーカー：ナムコ
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2001年8月1日（稼働中）
- ■使用基板：システム246

3月13日 ゲームUFO三軒茶屋店

[illegible]を知らないあの男が激戦区を突破！

今回は、ゲームUFO三軒茶屋店の予選をリポート。三軒茶屋の鉄拳の歴史は古く、『鉄拳3』時代に名を馳せた三茶鉄拳倶楽部から始まり、『鉄拳TT』時代にも「吉まっちょ」や「ファイナル」、そして「垂れ乳厳竜」らを生みだしてきたチキンスタイル発祥の地。今回は、地元勢と残り少なくなった本選出場枠を求めてやってきた遠征組との争いが注目された。有力視されていたのは、ミラクルワンツースリーぽいぽいぽいこと「ちぃ」と、無冠の帝王・自称天帝「セクス」など。だが、ここで一人の男がしでかしてくれた。だれが彼の快進撃を予測したであろうか。関東圏内では「七瀬」の愛称で通る、ファンタジー飛び二段蹴り野郎「九十九」。彼の、画面を本当に見ているのか疑いたくなるほどのぶっ放し横移動→飛び二段蹴りが毎試合ヒットする。その勢いのまま、あっという間に優勝をもぎ取ってしまった。準優勝には最近成長が著しい「はと」が輝いた。

残る注目の予選は、残念ながら3月いっぱいで閉店が決まってしまった聖地・プレイマックス新宿店。だれが予選通過を果たすかは、神のみぞ知るといったところだろう。

今回で3予選連続3位。神に見放された男「総統」。もしかしてこのまま……。

WINNER!!

「九十九」
- ・闘劇2004で気になるプレイヤーは？
  ハメコ
- ・本戦までの課題は何ですか？
  モチベーション維持
- ・決勝大会へ向けて何か一言
  垂れ乳キラー

The 2nd place

「はと」
- ・闘劇2004で気になるプレイヤーは？
  しょう
- ・本戦までの課題は何ですか？
  キエン2風
- ・決勝大会へ向けて何か一言
  若さゆえ

覚えておくと役に立つ!? 鉄拳4 SLANG スラング

●真○○（○は技名）
コマンド入力時にボタンを押しっぱなしにしておく。そしてある特定のフレームで離すことで、一部のガード不能技の発生が通常より早くなる現象。この現象を利用すれば、仁の羅刹門・改はノーマルヒットから相手体力の半分を奪い、クマのサーモンハンティングは鬼神拳から繰り出せば体力8割強を奪う、まさに極悪技になる。

●しょる（処る）
文字通り対戦相手を処理すること。一方的な展開で試合を決めたときや、作業的な対戦で連勝を稼ぐことを指す。なお、発展系にチョる（超処理する）というものもあるが、使われることはまれ。
使用例：「やべー俺、小学生にしょられたよ」

© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.　©（株）ナムコ

海外勢の脅威再び!?
闘劇海外枠情報
～中国・上海編～

Bという可能性が、今回はほぼ無くなったようだ。第一回闘劇で圧倒的な力を見せ、一気に決勝まで駆け上がった「BASH」は、都合により来日できなくなった。しかし、彼の代わりに「大御所」との熱戦を再現してくれそうな強豪プレイヤーが来襲してくるようだ。

（冒頭：ASH（バッシュ）が再び闘劇を震撼させる――。）

次第にクリアになってきた闘劇海外枠の情報。既に『サムライスピリッツゼロ』、『KOF2003』の予選が終了している中国・上海の状況をお届けしよう。

複数タイトル制覇。まだだれも成していない偉業が、海外勢の射程圏内に入った。上海で『サムライスピリッツゼロ』の予選を通過した「陳彦」が『KOF2003』でも予選を通過、複数タイトル制覇に手が届く位置まで上がってきた。海外勢が、日本勢より先に複数タイトル制覇を成す……なんてことが見られるのであろうか!?

予選会場内は、ギャラリー以外にカメラマン、実況などもスタンバイ。日本と比べてもそん色無い盛り上がりだ。

中国・上海にあるゲームセンター「烈火遊戯機娯楽」で予選が行なわれた。モニターにくぎ付になっているギャラリーの視線の熱さは、日本のものと何ら変わりはない。

使用キャラは、日本の予選通過者が最も気になるところだろう。予選で使われていたキャラは、日本のプレイヤーが使っているものとほとんど変わらない。『サムライスピリッツゼロ』は慶寅。『KOF2003』はデュオロン・大門が主力だ。二冠を狙う「陳彦」も例外ではなく、慶寅とデュオロン・大門・庵を使って予選を通過している。闘劇FINALでは同キャラ対決がカギになるだろう。

『サムライスピリッツゼロ』2位通過の「顧駿」は覇王丸使いだ。

2タイトルで予選通過した「陳彦」は、いわゆる強キャラを主に使う。

冠军：陈彦
亚军：顾骏

左ブロック	右ブロック
首斩	榨菜蛋花汤
KIPAK	天人和一
头可断发不可乱	工藤新一
黑冰	陈晨
王天君	KATT JC
阳气的死神	刚豆
丢丢	八云
二号机	上海箕二
KAZUKI	无法回复
陈彦	ALEX_SSJ
南烈	BOYBABY
EVA	JAEWON
力哥	胡晓俊
俏懒的猪	顾骏
周荣亮	琥珀
烈火最强草	性感手枪

顾骏　榨菜蛋花汤

闘劇前夜祭情報
決勝大会前日（5月2日）『ヴァンパイアセイヴァー』の前夜祭が行なわれる。場所は東京・プレイシティキャロット巣鴨店で、14時より開始（受け付けは13時スタート）。細かいレギュレーションなどは右記のホームページまで。　http://www.din.or.jp/~waiter-7/SAVIOR_bf/

AOU2004に出展

AOU2004アミューズメント・エキスポに出展されていた本作。恋愛シミュレーションゲームのようなインパクトと、右に紹介した個性的な女の子たちのかわいらしさで終始プレイヤーの列が絶えなかった。

出展された筐体は、同社の『ドラゴンクロニクル』と同じため、コンバージョンできそうな仕様となっていた。黄緑を基調にカラフルな色合いの筐体は、ナムコブースでもひときわ目立っていたぞ。

アイドルマスターとは？

本作は、プレイヤーがプロデューサーとなり、右に紹介した女の子たちをトップアイドルにのし上げるというサクセスストーリーを作り上げていくゲームだ！

彼女たちと交流を深め、厳しいレッスンをこなし、オーディションやテレビ出演などの仕事をやりとげてトップアイドルを目指そう！　また、オンラインで全国のプロデューサーたちと視聴率で競い合うこともできるぞ！

Impression

今までのアーケードゲームとは何かが違う本作。開発者は「ゲームをプレイするという感覚よりも、ゲームセンターで、彼女たちとのコミュニケーションを楽しんでほしい。ゲームセンターを離れたときに、会いたいと思ってくれたらうれしいですね」と語ってくれた。違いの分かるゲームになるかどうか、今後の開発状況に期待するしかない！

実は本作の声優さん[illegible]、こっそり遊びに来てたとか。

如月千早
(声優：今井麻

(声優：仁後真耶子)

三浦あずさ (20歳)
(声優：たかはし智秋)

菊地真
(声優：平田宏美)

天海春香
(声優：中村繪里子)

THE iDOLM@STER
アイドルマスター

ナムコから、[illegible]のアイドル育成ゲームが登場。キミの手で女の子たちをトップアイドルへ導け！

「プロデューサーさん、私たち
トップアイドルにしてくださ
コミュニケーション
communication
春香
『それじゃあ、早速。
わ、呼んじゃいましたぁ』
コミュニケーションをとろう!
プロデューサーとして大事な、彼女たちとのコミュニケーション。ここで、彼女たちの考えや行動を把握し、それに合ったアドバイスや受け答えをしよう。彼女たちに信頼されるかとうかは、日ごろの行ないが大事だぞ。
レッスンをこなせ!
彼女たちをトップアイドルにするためには、レッスンはかかせない。ボイストレーニングやダンスレッスンなど5種類のレッスンの中から必要なレッスンを選び、ミニゲームをこなしていこう。ミニゲームの結果によって、パラメーターが上昇していくのだ!
ボイスレッスン
voice lesson
歌詞レッスン
ダンスレッスン
dance lesson
レッスンは5種類のミニゲームで、単純ながらもハマってしまう要素満載。また、ステージ衣装や持ち歌はそのときの流行を意識できる。キミのプロデューサーとしてのセンスを、存分に発揮しよう!
あこがれのステージへ!
ステージ衣装をコーディネート!
衣装/アクセサリー選択
CUTE and GIRLY
COOL and SEXY
COSMIC and FUNNY
84
61
72
アクセサリーへ
鋭意制作中!!
続報に超期待!!
AOU2004での出展で、大まかなゲームの流れは分かってきたが、まだまだ知りたいことは山ほどあるだろう。発売は現状では未定とのことだが、今後も「アイドルマスター」の情報が入りしだい次号以降で取り上げていくので、とにかく期待して待っていてほしい。今からアイドルに関する知識を身に付けておくのもいいかも?
HPも要チェック
現在ナムコのホームページにて、「アイドルマスター」の特設サイトが開設されているぞ。ユーザーみんなからの意見や感想、そしてファンレター(?)を大募集しているとのこと。どんどん意見を出してみよう。キミの意見がゲームに反映されるかもしれないぞ!?
またホームページ内では、「アイドルマスター」の紹介や壁紙プレゼントなども行なっているようなので、気になるキミはぜひ下記のアドレスまでアクセスしてネ!
ナムコワンダーページ
http://www.namco.co.jp/cs/
(上記のホームページ内にある「アイドルマスター」のバナーをクリックしてください)

ベンダーの秘密

今回は、『ゾイドインフィニティ』のゲームシステムのキモとなる「カスタマイズベンダー（以下ベンダー）」の詳細を一挙公開！　これを熟読し、ゲーム稼働時には思い切り使いこなそう!!

ZOIDS ゾイドインフィニティ

ゾイドインフィニティ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：[illegible]タン×4
■発売日：2004年6月予定
■使用基板：SYSTEM2[illegible]

©1983-2004 TOMMY ©1999-2001SHO-PRO・MBS・JR
「ゾイド」「ZOIDS」は株式会社トミーの登録商標です。
このシステムに関する権利はタイトーに帰属します。©TAITO CORP.2004

カスタマイズベンダー

カードを挿入するとまず表示されるメニューから、チェックしたい項目を選び、各種情報を確認する。

ベンダーで行なえることは、次の五つ。それは、「カードの購入・登録」「機体のカスタマイズ」「戦績等のデータ確認」「入手アイテムの確認・武装の購入」「機体の乗り換え」などになる。各項目の詳細は、以降のそれぞれのカコミを参照してほしい。

なお、カードを使用しなくてもプレイは可能だが、機体乗り換えなどが行なえない。カードを使用した方が、遊びの幅は圧倒的に広がるぞ。

これが「ゾイドライセンスカード」。カードの絵柄は複数種類用意されているので、カードのコレクションも楽しめる。

自分の分身とも言えるパイロット。名前は良く考えて付けよう。

アニメや家庭用シリーズに登場したキャラクターからも選択できる。

すべてはここから　カードの購入・登録

[illegible]「ゾイドライセンスカード」の購入、そして登録だ。購入したカードをスロットに挿入し、[illegible]うパイロットの名前、操るゾイドの選択、「ヘリック共和国」「ガイロス帝国」「ネオゼネバス」から所属する軍を[illegible]ことで、カードの登録が完了する。

パイロット名は、ひらがな、カタカナ、英数字、記号を使い自由に名前を付けられるほか、アニメや家庭用ゾイドに登場したキャラクターを選択することも可能。ただし、既存キャラクターを選択した場合、通常のCPU戦や対戦は行えるが、「ゾイドインフィニティ」オリジナルのストーリーモードをプレイできないので注意しよう。

これがカスタマイズベンダー。操作はすべてタッチパネルで行なうことができる。クレジットの投入が必要なのはカードの購入・更新のときのみだ。

先月紹介した初期8機体に加え、新たにバーサクフューラーとライガーゼロシュナイダーの登場が確定！　先日開催された「AOU2004アミューズメント・エキスポ」に出展されていた「ゾイドインフィニティ」で敵として登場していたのを目撃した人もいるだろう。また、これまでの本誌の中でちょっと登場していたあの機体とあの機体も上位機体として登場するぞ。

ZOIDS名鑑①

EZ-016
セイバータイガー

シールドライガーのライバル

旧ゼネバス帝国軍のサーベルタイガーをベースにして開発されたゾイドが、セイバータイガーである。動力機関、冷却装置のリファインによって、ベースであるサーベルタイガーを凌駕する性能を得る事に成功した。

速度面ではライバルともいえる共和国軍のシールドライガーに劣っているものの、「地対地ミサイルポッド」や「対ゾイド3連衝撃砲」といった、幅広い状況に対応できる武装を兼ね備えている。

アニメ版『ZOIDS』では主人公バンのライバルであるレイヴンが搭乗。「シールドライガーvs.セイバータイガー」という熱い戦いが繰り広げられた。

MECHANICAL DATA

所属：ガイロス帝国軍機動陸軍特殊工作師団高速戦闘隊
機体タイプ：タイガー型
全長：15.6メートル
全高：9.1メートル
重量：78.0トン
最高速度：240km/h

ZOIDS名鑑①

RZ-007
シールドライガー

高速戦闘機の主力機

ガイロス帝国軍のサーベルタイガーに対抗して開発された決戦メカが「シールドライガー」だ。時速250キロの高速を保持するために、機体の各所にエンジン冷却用のラジエータが装備されている。

武装の中でも特徴的なものが、たてがみの部分に搭載された「エネルギーシールドジェネレーター」と、牙に搭載された「レーザーサーベル」。シールドを発生させて攻撃を防ぎつつ、サーベルで敵の装甲を切り裂くという戦法は、ゲーム内でも再現されている。

ちなみに、アニメ版『ZOIDS』では主人公バンの搭乗機であり、後に「ブレードライガー」という機体に進化を遂げた。

MECHANICAL DATA

所属：ヘリック共和国機動陸軍特殊工作師団高速戦闘隊
機体タイプ：ライオン型
全長：21.6メートル
全高：9.0メートル
重量：92.0トン
最高速度：250km/h

データ
自分の戦績を確認しよう

カスタマイズ
自分だけのゾイドを作ろう

リニューアル
上位機体に乗り換えよう

コレクション
入手アイテムのチェック

ゲー事典 「ゾイドインフィニティ」に登場する機体の中には、通常の各種攻撃に加えて特殊な入力によってのみ出すことのできる攻撃があることが判明！　例えば、AOUエキスポで初登場のライガーゼロシュナイダーは、ブレードを展開しつつダッシュする攻撃を行なっていたぞ。どのような特殊攻撃を持ったゾイドが登場するのか、今から期待は高まるばかり。

期待の新作めぐり AOUまるかじりツアー

このたびはAOU2004 アミューズメント・エキスポ（以下AOUエキスポ）の見どころをゲームジャンルごとに紹介する“AOUまるかじりツアー”にご参加いただきまして、誠にありがとうございます。今年もAOUエキスポは大盛況で、2日間の入場者延べ人数は約2万7千人となっております。

対戦格闘ゲームコース

こちらは今人気絶頂の対戦格闘ゲームを取りそろえたコースになります。2D、3Dともに野心的な新機軸が盛り込まれ、対戦が盛り上がりそうな作品ばかりです！

カオスブレイカー（仮称）
■メーカー：タイトー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：未定
■使用基板：――

©TAITO CORPORATION 2004 ALL RIGHTS RESERVED
※画面は開発中のものです。

ハイファンタジーの世界観に没入せよ!!

2D対戦格闘ゲームの完全新作となる「カオスブレイカー（仮称）」。ゲームシステムは、レバーを後ろに入れて相手の攻撃をガードし、必殺技はコマンド入力で出すスタンダードなもの。

プレイヤーの目的は、剣士、スケルトン、ゴブリンといったファンタジー世界の住人を使用し、3on3のチーム戦を勝ち抜くことだ。

また、試合中に任意のボタンを同時押しすると、試合前に選んだ装備アイテムの効果が発動。その効果は体力回復や、移動速度アップなど、さまざま。このアイテムの発動タイミングが、対人戦を一層スリリングなものにしている。

正統なファンタジーの世界観を、ダークかつ重厚なグラフィックで描写している「カオスブレイカー（仮称）」。

基本は3on3だが、出場選手を一人にして残りの枠をアイテム装備に充てることも可能だ。

写真のように用意されるアイテムはかなりの数に上る。自分に合ったアイテムを慎重に選べ!!

パソコンとアーケードでリアルタイム対戦!!

セクロス
■メーカー：KIPUS／ギルド
■ジャンル：3Dオンライン格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2004年4月中旬稼働予定
■使用基板：――

©Ausement Guild TEAM XERO
※画面は開発中のものです。

舞台は火器が失われた未来世界。この「フェイ」のようなスタンダードキャラ以外にも、多数の個性的なキャラが近接武器を手に競い合う。

「XE＋TH（セクロス）」は対戦格闘初のオンライン八人同時対戦を実現し、さらにパソコンとアーケード筐体でのリアルタイム通信対戦が可能という要注目の3D対戦格闘ゲームだ。

広大なフィールドをアクションゲームさながらの軽快な動きで走り回ることができ、なおかつレバーとボタンでの操作は非常に簡単。今までの対戦格闘の常識を、あらゆる面から打ち破る作品になりそうだ。

会場ではすでにパソコンと筐体での対戦が可能であった。異なる機種であるという違和感などは無く快適に楽しめた。

対戦格闘ゲーム初の通信対戦!!

アーケード筐体同士のみならず、全国の家庭やネットカフェのパソコンともリアルタイム通信対戦が可能。

アクションゲームという名の果実が今年も実りました。ここで紹介するのは、ノスタルジーに浸れるゲーム。粒よりのアクションゲームを早速ご紹介しましょう！

Fantasy STORY

ファンタジーストーリー
■メーカー：D.G TECH／ユウビス
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発 売 日：未定
■使用基板：オリジナル基板
©D.G TECH
※画面は開発中のものです。

迷宮で魔物と戦う西洋風アクション

魔法使いや剣士といった幻想的なキャラクターが自機のアクションゲーム。敵モンスターの追撃から逃げながら、迷路に落ちているスターをすべて集めれば、ステージクリア。キャラクターごとに魔法やジャンプといった特殊能力があるので、うまく使いこなすのがコツだ。

見下ろし型画面構成のアクションゲーム。近年のゲームにしてはシンプルなルールとグラフィックだが、逆にそれが新鮮に映る。

WEAPON COP

ウエポンコップ
■メーカー：D.G TECH／ユウビス
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発 売 日：未定
■使用基板：オリジナル基板
©D.G TECH
※画面は開発中のものです。

凶徒に弾丸をぶっ放せ！

主人公が画面手前に位置している固定画面アクションゲーム。左右への移動と回避ボタンで敵の弾丸をかいくぐりながら、出現する敵に銃の照準カーソルを合わせて撃ち抜いていく。

一定数の敵を倒したらステージクリア。ステージクリア後のショップ画面では、ステージ中に集めた金貨アイテムでアイテムを購入することが可能。武器アイテムを購入すれば、プレイヤーキャラクターのショットを強化することができる。

敵を狙撃したり、撃ちまくったりするそう快感など、シューティングの要素も兼ね備えたアクションゲーム。

照準をレバーで移動させ、次々と画面に出現する敵を狙い撃ちする本作。弾数制限はあるが、ボンバーも使用可能。

こちらではシューティングゲームを二作厳選致しました。どちらも初心者から上級者まで、自分で難易度や内容を選んで楽しんでいただける秀作ですよ！

P's ATTACK
■メーカー：UNIANA[illegible]
■ジャンル：ガンシュー[illegible]
■操作方法：ガン[illegible]
■発 売 日：未定
■使用基板：オリジナル基板
©2004 UNIANA All RIGHTS RESERVED
[illegible]

連射に狙撃、よりどりみどり!!

コミカルな宇宙人と戦う近未来系ガンシュー。トリガーの引きっぱなしでオート連射となるため、連射が苦手な人でもとっつきやすい。迫ってくる敵に撃ち込んで押し戻す"連射ステージ"や、敵と人質を判断して撃ち抜く"狙撃ステージ"などが用意されている。

[illegible]への[illegible]に注意して[illegible]宇宙人を倒せ！

[illegible]ロードするタイプの[illegible]を用いる。

時空の壁を越える、新機軸STG！

カオスフィールド
■メーカー：マイル[illegible]
■ジャンル：縦スク[illegible]
■操作方法：8方向レバー＋3ボ[illegible]
■発 売 日：2004年[illegible]
■使用基板：NAOMI
©2004 ABLE CORPORATION[illegible]
©MILESTONE INC.
※画面は[illegible]です。

難易度などが異なる二つの空間を行き来するという、斬新なシステム「フィールドチェンジ」が特徴的な「カオスフィールド」。フィールドチェンジ中は自機が無敵になるが、再びフィールドチェンジを行なうにはある一定の時間が必要。

フィールドチェンジは緊急回避としても優秀な性能を持っている上、難易度調整やスコア稼ぎにも使えるため、自分のレベルに合わせた遊び方ができる。特殊攻撃も複数あり、これも個性的な性能を持っている。

二つのフィールドを使い分け生き残れ!!

上の写真では、[illegible]で敵を攻撃している。剣攻撃には一部の敵弾を消す能力があり、ほかにも敵弾を防ぐバリアと、ロックオンした相手に強力なレーザーを撃ち込む[illegible]。

[illegible]抜けるのは[illegible]。フィールドチェンジ[illegible]

AOUツアーはいかがでしたか？

おつかれさまでした！ AOUエキスポに参加された方はもちろん、残念ながら参加できなかった方にも、AOUエキスポの裏の裏まで知っていただけたなら幸いでございます。

本年度のAOUエキスポは、全体的な方向性として大型筐体を出展したブースが多い傾向にありました。ですが、ここではジャンル別でのコース体験という角度からのアプローチをすることによって、それぞれタイトルの面白さを発見できたと思います。

今回紹介したゲームタイトルが皆さまの街のゲームセンターに入荷されましたあかつきには、当ツアーを思い出して力の限り攻略してみてくださいね。

それでは、また来年のAOUエキスポでお会い致しましょう！

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレインTEL03-5433-7850(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお問い合わせ先◆
アスキーストア 電話 03-3499-9300
FAX 03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.com もしくは当社サイトにてご注文下さい。

あの大作がさらにパワーアップ！

Xbox Live体験リポート

3月号でもお伝えした、アーケードの3大タイトルの電撃移植。発売が迫ってきたXbox版『ギルティギア イグゼクス #RELOAD』を本誌攻略ライターが徹底解剖！

いよいよ発売まで後1ヶ月を切ったXbox版『GGXX #RELOAD』。当然のことながら、Xbox Liveに対応している。そこでやっぱり気になるのはオンライン対戦とボイスチャットの存在だろう。ボイスチャットってどうなの？ オンライン対戦ってタイムラグはどのくらい？ これらの疑問を解消すべく、本誌『GG』の攻略でもおなじみのライター、ハメコ。とケンちゃんが実際に取材。実際にボイスチャットをしながらオンライン対戦を体験してもらった！ ちなみに [illegible] 結果は…。

これがボイスコミュニケーター。ネックバンド仕様なので装着していても全く邪魔にならないのがミソ。

MISSION1. 『GGXX #RELOAD』でボイスチャットを体感せよ！

ボイスチャットといえばXbox Live独自の機能の一つ。果たして格ゲーにどのような効果をもたらすか？

理想の対戦相手を探そう！

QUICK MATCHは無条件に対戦相手をサーチ。OPTI MATCHはラウンド数、EXキャラの使用の有無など、条件付きでのサーチができる。また、CREATE MATCHで自分で条件を作ることもできるぞ。気の合う相手と知り合えたら、フレンドリストに登録しよう。相手もオンラインであれば、たとえ違うゲームをしていても対戦に誘えるぞ！

アノ手コノ手で対戦相手をサーチ－ 至れり尽くせりとはまさにこのこと!?

ボイスチャットで対戦新時代到来！

「ヤバい！」これ楽しい!!

BATTLE!!

CHECK! タイムラグはほとんどナシ！

オンライン対戦といえばやっぱり気になるのはタイムラグ。ブロードバンド限定のXbox Liveなら、ほとんど悩まされることはない！

「その技、一手遅えって！」

CHECK! ボイスチャットで舌戦(?)せよ！

対戦をしながらリアルタイムで会話ができるボイスチャット。気心が知れた仲間なら、対戦と同時に舌戦を繰り広げるのもオツかも!?

REPORT

ギルティギア イグゼクス #RELOAD ソフト・リロード
ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー：[illegible]
■ジャンル：2D対戦格闘
■発 売 日：4月2[illegible]日
■予　価　：4800円
■周辺機器：アーケードスティックに対応
©Sammy / ARC SYSTEM WORKS [illegible]

調査結果

・オンライン対戦におけるタイムラグはほとんどなしられず、ストレスを感じることなくプレイできる
・ボイスチャットの導入により、新しい形の対戦が実現
・対戦相手の検索方法が多彩でゲーセンさながらの対戦が可能
・EXキャラ、クリフ、ジャスティスなど、新キャラが追加
・アニメーションムービークリップの収録など、ファン対策にも抜かり無し
・特典として、購入者全員にオリジナルシステム手帳インデックスが付いてくる

Writer's Impression

ゲーセンさながらの対戦での興奮がついに家で味わえる

格闘ゲームではフレーム単位の細かい攻防が行なわれるので、対戦中のタイムラグは命取り。今回はそれを心配してプレイしたけど、驚くことにあまり気にならずにプレイできたというのが一番の感想。その上、ゲームセンターでは使えなかったEXキャラクターや、クリフ、ジャスティスを使えるとあれば、興奮間違い無し！　これが発売したら家に引きこもって1日中対戦しちゃうかも(笑)。

ケンちゃん(ライター)

対戦格闘ゲームにおける対戦の楽しみ方、これは人それぞれ思うところがあるでしょうが、攻撃が決まるたびに聞こえる掛け声、相手の悔しそうな声、そして盛り上がっていく自分……。こんな騒がしい対戦が僕は大好きです。最大級の盛り上がりを見せる対戦を、家に居ながらにして実現してくれるXbox Live、そしてボイスチャット。とにかく体験してみてください。

ハメコ。(ライター)

にぎやかな対戦で盛り上がること間違い無し

あの興奮に、つながる。

アーケード版の人気作、続々登場。Xbox *Live*™ 対応で、さらにパワーアップ。
全タイトル、特典つきコレクターズ パッケージで、4,800円*。今すぐ予約だ! *希望小売価格(税抜)

ポストカードセット、入ってる。

【式神の城II】
- キッズステーション
- 3D縦スクロールシューティング
- Xbox *Live*:コンテンツダウンロード、スコアランキング対応
- 4月15日発売予定
- 希望小売価格 **4,800**円(税抜)

特典オリジナルシステム手帳
インデックス入ってる。

【GUILTY GEAR XX #RELOAD】
- サミー
- 対戦格闘
- Xbox *Live*:オンライン対戦、スコアランキング対応
- 4月29日発売予定
- 希望小売価格 **4,800**円(税抜)

パッケージは
いずれもカレンダーとして
ご使用できます。

くわしくは、www.xbox.com/jp/へ

it's good to play together
www.xbox.com/jp/

※パッケージは、実際のものと異なる場合があります。

©2001,2003,2004 AlfaSystem Co., Ltd. All rights reserved. Published by Kids Station Inc. ©Sammy/ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd. Microsoft、Xbox、Xbox*Live*、Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。©2004 Microsoft Corporation,All rights reserved.

アーケードニュースアナライズ

季節はもう春。六花の代わりに、花粉が舞う季節が今年もまたやってきました。花粉症の方は、ゲーセンに行くときにはマスクを忘れずに……。さて、今回もセガの「SEGAeMEDAL」や「KOF」シリーズのサントラボックスなど、最新の情報が目白押し。新年度を迎え、新たな一歩を踏み出す際のお供にいかが？

Release

携帯電話とゲームセンターの新しいサービス開始！

ゲームアプリでセガモバポイントをためて、ゲームセンターに行くとさらにお得なことが!!

http://www.sega.co.jp/segamoba/

セガは、携帯電話を利用したサービス「セガモバイルフレンズ（以下セガモバ）」にて、ゲームアプリとサービスポイントシステムを連動した新コンテンツ「SEGAeMEDAL」を開始した。

「SEGAeMEDAL」とは、実際のゲームセンターのメダルコーナーを模した構成になっている、セガモバ内の新コンテンツのこと。サイト内ではメダルゲームで遊んだり、メダルを預けたりすることが可能。

メダルゲームで遊ぶには、ゲームアプリをダウンロードして「eMEDAL」というサイト内で使用できる、仮想メダルが必要。この「eMEDAL」は、アプリダウンロード時に50枚もらえ、もし無くなったとしても、セガモバポイントと交換できたり、サイト内で一定量拾うこともできる。遊べるゲームは、名作メダルゲーム『ビンゴプラネット』と『ウエスタンドリーム』。

遊んだ結果によっては、実際のゲームセンターで利用できるサービスクーポンが手に入る。

サイト上で遊んでサービスチケットを入手し、ゲームセンターに足を運ぶ。そこでゲームをプレイしたら、店頭に置いてあるモバナビにてセガモバポイントをためる。そして再び「SEGAeMEDAL」で遊ぶ、といった循環が成り立つ。

つまり、ゲーム単体としても楽しめるが、実際のゲームセンターとの相互作用が「SEGAeMEDAL」の重要なポイントなのだ。

また、電子マネー・サービス「Edy」を導入したセガモバとの連動も始まっている（右囲み参照）。今後の展開に注目したい。

写真は『ビンゴプラネット』。メダルゲームを忠実に再現している。プレイしてサービスチケットを手に入れたら実際のゲームセンターで使おう。

これがセガ店舗に設置してあるモバナビ。携帯電話のモニターに会員証を表示させて、モバナビにかざすことでポイントを入手できる。セガのお店でゲームを遊んだらモバナビでポイントをためよう。

クラブセガ大崎にて「Edy」が運用中！

クラブセガ大崎に「Edy」本格導入！。「Edy」とは非接触型ICカードの技術を利用した、プリペイド型の電子マネー。筐体に設置してあるカードリーダーに「Edy」カードかざすだけでゲームをプレイすることが可能。

また、「Edy」を使えばセガモバポイントがたまり、それを ゲームプレイに使える『ゲームポイント』に還元できる。

「Edy」でゲームをするとプレイ料金が安くなりかなりお得。もちろんセガのゲーム以外にも対応している。

PRESENT!

[illegible]

©SEGA 1998

Release

『KOF』10周年記念のサントラが豪華BOXセットで登場!!

http://www.dex-et.jp/

『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズの記念すべき一作目が誕生してから、今年で10年を迎える。これを記念してデックス エンタテインメントから「ザ キング オブ ファイターズ ネオジオ's サウンドトラック 10th アニバーサリー メモリアルボックス」が15,540円（税込）で発売された。

これは、NEOGEO版『KOF '94〜2002』までの音源をノンアレンジで収録した9枚組のサウンドトラックCD！

また、特典としてDVDも同梱されており、シリーズのオープニング映像や『KOF』の連続技が収録してある。

BOXのイラストは、あのヒロアキ氏が手がけており、ファンにはうれしい限り。CDとDVD以外に特製「BANG!AID」（初回限定）も付いてくる！

PRESENT!

[illegible]

©SNK PLAYMORE ©EOLITH CO, .LTD 2001,2002

Release

「こなみるく」からアーケードゲームの関連グッズが発売!!

http://www.konamilk.com/

コンスタントに魅力的なキャラクターグッズを発売する「こなみるく」から最新のグッズ情報をお届けしよう。

大人気の『ポップンミュージック』シリーズと『ビートマニアⅡDX』シリーズのキャラクターがキーホルダーになって各924円（税込）にて発売中！

また、『クイズマジックアカデミー』の校章をあしらった、シックなブックカバーとしおりのセットが1,575円（税込）で4月17日に、音ゲーでおなじみBeForUと、『麻雀格闘倶楽部』のキーホルダーがそれぞれ924円（税込）で4月24日に発売予定！

色とりどりのキーホルダーたち。どれにするか目移りしてしまうなら全部買うのが吉!?

PRESENT!

[illegible]

©1998 2004 KONAMI
©1999 2004 KONAMI

Event

『クイズマジックアカデミー』でクイズ王に挑戦!!

3月14日、新宿ロフトプラスワンにて「第2回クイズ王カーニバル」が開催された。これはテレビや雑誌でおなじみのクイズ王をゲストに呼んで、8時間ぶっ通しのクイズ大会を行なうイベント。当日は、71人ものクイズファンが駆け付け、大盛況のうちに幕を閉じた。

エキシビジョンマッチでは、『クイズマジックアカデミー』を使用し、クイズ王と直接対決することができ、会場はヒートアップ。クイズファンである挑戦者たちは、日ごろから本作をプレイしている様子。中には「賢者」の階級を持つ挑戦者も出現!!

しかし、対決は3試合行なわれたがすべてクイズ王の勝利！　クイズ王の実力を見せ付けた。分かりやすい操作パネルや出題される問題の質にクイズ王も大満足の様子。読者の方もぜひプレイしてもらいたい!!

写真は「クイズ女王」石野まゆみさん。今後も本作をどんどんプレイしてもらいたい。

Release

『ムシキング』のオフィシャルグッズが登場！

http://sega.jp/mushiking

ムシキングミュージアムもオープンし、根強い人気を誇る『ムシキング』に、オフィシャルグッズが登場だ！　カードホルダー（1,029円・税込）はカードが56枚収納可能。バトル手帳（1,260円・税込）にはオリジナルのムシキングカードが付いてくるぞ。バトルポーチ（2,100円・税込み）は180mm×245mmのお手ごろサイズ。カードホルダーとバトル手帳がちょうど収まるサイズだ。

右側はセブンイレブン限定の特別仕様。ファンなら二つとも買おう。

バトル手帳に対戦日記を付けよう！　ポーチにはカードホルダーを入れてゲーセンへ行こう!!

PRESENT! セガ様から「甲虫王者ムシキング カードホルダー」を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、P58の読者プレゼントコーナーを見てください

Event

『ジョイポイント』サービス開始！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

『ジョイポリスカード』が新しいシステムを搭載して生まれ変わったのをご存知か!?　館内通貨である「ユニット」を追加する場合、今までは新たにカードを買う必要があったが、これからは手持ちのカードにチャージすることができるようになるのだ。

チャージしたユニットは今後はメダルコーナーでも使用可能になり、併せて利用金額に応じてポイントがたまる新システム『ジョイポイント』サービスも開始。次回来館時に同じカードを持ってくると書き換えができ、前回分の『ジョイポイント』に今回利用分が加算される。

『ジョイポイント』は、利用金額100円につき1ポイント加算。たまったポイントに応じて「チケット割引サービス」などが受けられる。リピーターには何よりうれしいシステムだぞ！

※ジョイポイント有効期限は、最終ご利用日より1年間となります

PRESENT! セガ様からジョイポリスのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P58の読者プレゼントコーナーを見てください。

Event

チーズはどこに消えた……

http://www.namco.co.jp/tp/

……と思ったら、消えたチーズはナンジャにあったんじゃ！　東京・池袋に所在のナンジャタウンでは、「チーズケーキ博覧会」が絶賛開催中なんじゃ（6月6日まで）。

期間中には、「チーズケーキガーデン」が登場っ！　それはもう発酵乳な菓子庭園の感じで（直訳）、全世界のチーズケーキが150種以上集結なんじゃ。オーソドックスなチーズケーキから、こんぶ、宇治茶、魚チーズケーキやチーズ饅頭まで、あらゆるチーズ菓子が味わえるんじゃ！

また、「チーズケーキあら？カルト」では、チーズケーキのカルトになるため、さまざまなチーズうんちくを学べるぞい。ちなみに、チーズケーキ発祥の地はギリシャとのこと。あぁパルテノン。

う～ん、次は紅茶が怖い。

PRESENT! ナムコ様にナムコナンジャタウンのパスポートをペアで5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P58の読者プレゼントコーナーを見てください。

Release

実は結構すごい技術!?　虹彩占い登場！

http://www.team-j.co.jp/

一風変わった占い機が、2004年4月に登場する。その名も「ifortune アユパン version」！　みんなは虹彩って何だか知ってる？　目の中にあって、光量を調整するカーテンみたいな役割を持っている器官のこと。猫の眼が明るいときは細くて、暗いと丸くなるよね。あれが虹彩の仕事なんだ。

そして、その模様は個人によって千差万別。虹彩を利用した個人認証は、指紋認証の1000倍以上の精度があって、この虹彩を認識する技術は、密かにスゴイ技術なんだ。

さて、その虹彩を使った占いは何を占ってくれるのかというと、主にその日の体調・ストレス度合いなど。常に変化するものだから、毎日占っても毎回違った結果が表れるのが特徴だ。

ゲーマーは徹夜する人も多いから、健康管理もかねて、毎日やってもいいかもね。

筐体はかわいらしい外観となっている。

Event

BEMANIボーカリスト・オーディション2004開催！

http://www.konami.co.jp/am/bemaniaudition/

数々の音楽シミュレーションゲームを発売し、人気を博しているコナミが、オーディションを開催！　その名も「BEMANIボーカリスト・オーディション2004」！　今回募集するのは、ボーカリスト部門。何とあの『ポップン』、『ギタドラ』などに楽曲が収録されている「BeForU」の追加メンバーと、新規アーティストの募集だ！

応募期間は、2004年4月1日～5月17日まで（当日消印有効）。応募用紙は4月1日以降に上記アドレスからダウンロードしよう。BEMANIの未来を作るのは君だ！

応募用紙の送付先
〒106-6158　東京都港区六本木6-10-1
コナミ株式会社　アミューズメント事業本部「BEMANIボーカリスト・オーディション 2004 事務局」係
E-mailでのお問い合せ先
ac-info@konami.com
※題名は「BEMANIボーカリストオーディション2004事務局」としてください

オーディションで誕生したBeForU。彼女たちの隣に立つのはだれ!?

PRESENT! コナミ様からBeForUサイン入りポスターを3名様分いただきました。詳しい応募方法は、P58の読者プレゼントコーナーを見てください。

2004年2月1日～2月29日集計分

ARCADIA DATA BASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up! 10位 HYPER STREET FIGHTER II The Anniversary Edition

今月の初登場10位は『ハイパーストリートファイターII』。家庭用が先に発売されていたソフトだが、未知の対戦に対する話題性とともに、人気はそこそこ。ただし、かつて見たキャラばかりなので新作に見えないところが玉に瑕か。

メーカー　カプコン
ポイント　83.1

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	THE KING OF FIGHTERS 2003<SNKプレイモア>	219.4
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ<発売元・バンプレスト 開発元／販売元・カプコン>	152.1
3	ぷよぷよフィーバー<ソニックチーム／セガ>	140.5
4	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス／サミー>	108.0
5	Power Smash 2<ヒットメーカー／セガ>	105.7
6	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003<コナミ／コナミマーケティング>	101.0
7	VIRTUA STRIKER 2002<アミューズメントヴィジョン／セガ>	91.8
8	TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS<アリカ／彩京>	87.1
9	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B<SEGA-AM2／セガ>	85.1
10	HYPER STREET FIGHTER II The Anniversary Edition<カプコン>	83.1
11	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編<童／タイトー>	80.2
12	ESPGALUDA<ケイブ／AMI>	77.8
13	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元・バンプレスト 開発元／販売元・カプコン>	77.5
13	GUILTY GEAR ISUKA<アークシステムワークス／サミー>	75.5
13	サムライスピリッツゼロ<悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア>	71.9
16	激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球<セガワウ／セガ>	70.9
17	上海 万里の長城<サンソフト・サクセス／テクモ>	66.2
18	天地を喰らうII<カプコン>	66.1
19	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS<SNKプレイモア>	63.9
20	麻雀ホットギミック インテグラル<彩京>	62.0

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up! 11位 beatmania II DX 10th style

10作目という節目を迎えた本作。二人同時プレイ時のオプション設定に対する配慮など、固定ファンを飽きさせないサービスは充実しているが、新規参入プレイヤーの減少が今回の初登場順位に響いていると思われる。

メーカー　コナミ／コナミマーケティング
ポイント　78.5

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3<セガ・ロッソ／セガ>	187.6
2	麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.<コナミ／コナミマーケティング>	167.9
3	DragonChronicle<ナムコ>	160.6
4	太鼓の達人4<ナムコ>	158.1
5	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003<ヒットメーカー／セガ>	136.0
6	QUIZ MAGIC ACADEMY<コナミ／コナミマーケティング>	104.1
7	drummania9thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	102.0
8	セガ四人打ち麻雀MJ<SEGA-AM2／セガ>	91.8
9	アヴァロンの鍵<ヒットメーカー／セガ>	86.9
10	TIME CRISIS 3<ナムコ>	79.5
11	beatmania II DX 10th style<コナミ／コナミマーケティング>	78.5
12	GUITARFREAKS 10thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	77.0
13	BATTLE GEAR 3 Tuned<タイトー>	74.6
13	pop'n music 10<コナミ／コナミマーケティング>	74.6
13	WARTRAN TROOPERS<コナミ／コナミマーケティング>	73.6
16	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットメーカー／セガ>	72.1
17	WORLD COMBAT<コナミ／コナミマーケティング>	64.7
18	THE HOUSE OF THE DEAD III<ワウ エンターテイメント／セガ>	63.3
19	OutRun2<SEGA-AM2／セガ>	62.3
20	VIRTUA COP 3<SEGA-AM2／セガ>	61.3

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

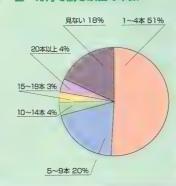
店名	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ 八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
岐阜GIGO	岐阜県岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
ゲームストリート ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033
ゲームプラザキューティー	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内	☎03-3352-1637
スガイ北24	北海道札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
スペースV1可部	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
セガ・マービィー	熊本県熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
セガワールド生桑	三重県四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4-2	☎054-252-3591
広島GIGO	広島県広島市中区本通3-5 せらかぐ本通ビル	☎082-541-6345
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1～B2	☎011-757-8540

アルカディア読者の映画に対する実状

今月の読者アンケートは「どんな映画を、月にどれだけ観るか」というもの。

さまざまな角度から調べてみたが、まずは最近観たという映画作品だ。トップ3は、この秋冬におけるハリウッド大作で話題の『ロードオブザリング 王の帰還』『ラストサムライ』『パイレーツオブカリビアン』。さすがに読者も押さえるべきところは、バッチリ押さえてるといったところか。続いて『シービスケット』や『着信アリ』など、なかなか微妙なラインの作品もしっかり観ているのは関心する。

そんな映画ファンも多い読者の月平均の観賞数を出してみた。まずは媒体別に見ると、やはりテレビやビデオが多く、映画館が少ないという結果に少々物悲しさがある。また媒体問わず月平均数はダントツで1～4本。確かにビデオやテレビが中心であれば納得の数字だろう。劇場用映画はアーケードと似た屋外施設娯楽なので、より多く楽しんでもらいたいですね。

■一カ月で観る映画の本数

■最近観た面白かった映画ランキング

順位	タイトル	ポイント
1	ロードオブザリング 王の帰還	208.6
2	ラストサムライ	93.5
3	パイレーツオブカリビアン	71.9
4	シービスケット	28.8
4	着信アリ	28.8
4	ロードオブザリング二つの塔	28.8
7	キルビル	21.6
7	マトリックス3	21.6
9	ゼブラーマン	14.4

■媒体別一人当たりの鑑賞本数

媒体	平均鑑賞本数
DVD	2.6本
映画館	1.3本
テレビ	3.6本
ビデオ	3.2本

©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED. ©1999 2003 KONAMI

今回の取材地

東京都「神保町」

"本の町"神保町に、読書とは無縁のゲセマプ首都圏隊が殴り込み！

ゲームセンターマップ

今回のターゲットは神保町。学生街&オフィス街という土地柄か、昼過ぎからは中高生や大学生が、夕方からは会社帰りのサラリーマンたちが大勢遊びに来ていたぞ！

※記事中のデータは、取材を行なった2月下旬の内容によるものです。

イラスト：斉藤コーキ

ゲセマプ探検隊名簿

首都圏捜索隊

塚原隊員

やりたいゲームがあると、「メンテナンスチェックだ」といいつつ、取材前にプレイしてしまうダメ隊員。すぐ格ゲーの話に脱線するクセがあり。実は『Gガン』否定派。

岩下隊員

春の陽気に当てられ妄想満開。『Zガンダム』の次は『Gガン』であることを心から願うが『連邦VS.デラーズ・フリート』も捨てがたい……と夢想する日々。

全国広域捜査隊

&ぅ隊員

最近アニメ化された某小説に夢中な格ゲー好き隊員。神保町に昔通っていた時期があった。美味しいゴハンが食べられるお店が多いので、ぜひ訪れてみてよ！

柵太郎隊長

4年の歳月を費やし、全国踏破の折り返し地点に近付いたゲセマプ探検隊。2008年までには完結させねばのう！　次は近畿地方に行くかもだぜ（予定）！

ドラゴンクロニクルをじっくり遊べる！ ゲームセンターレインボー

●東京都千代田区神田小川町2-4-5
☎03-5283-1166
●営業時間：10:00～23:00

塚原「店内が明るいから、モニターが見やすいね！」
岩下「プライズは充実、ビデオゲームも格ゲーから『MJ』まで勢ぞろい。だれでも気軽に楽しめるってのがいいねえ～」
塚原「『WCCF』と『ドラゴンクロニクル』は、朝から晩まで遊んでもOK！」

『WCCF』と『ドラゴンクロニクル』はプレイ制限無し！　席に着いたら閉店まで楽しんでください。景品並び替えは、店員に声を頂ければすぐにでも。また、初心者の方でも取りやすいクレーンゲームもあります！

都営新宿線小川町駅のすぐそばで、靖国通り沿いに面している。1Fが大型ゲームやプライズ、2Fが『MJ』やビデオゲームだ。

時間を気にしないで『ドラゴンクロニクル』を遊べるゲーセンは、神保町近辺でもココだけだ。

UFOキャッチャーの中には、くまのプーさんを始めとする、キュートなプライズがズラリ！

バーチャロンの聖地はココにあり！ 秋葉原GIGO

●東京都千代田区外神田1-15-1
☎03-3252-7528
●営業時間：12:00～24:00

岩下「『WCCF』と『アヴァロンの鍵』の周囲はアダルトムード満点だなあ。照明を落とし、大人の空間を演出している」
塚原「どこよりも速く最新ゲームを入荷するらしいッス。新作に手を出すなら、秋葉原GIGOに行くしかないッスよ！」

毎週大会がメジロ押し！　『VO4』ランキングバトルは8月まで続行中。更に『WCCF』『ドラゴンクロニクル』『MJ2』など、カードゲームのラインナップも、とっても豪華！　秋葉原に来た際は、秋葉原GIGOをヨロシクね。

オシャレなライティングで『WCCF』が楽しめる。同じくらい『アヴァロンの鍵』も人気が高い。

2Fはプライズがメイン。秋葉原という土地柄、エヴァやガンダムなど版権モノの景品が大人気。

1Fから6Fまで人気ゲームがズラリ！　さらに、コスプレをした店員さんが、あなたを歓迎してくれるのだ!!

『VO4』人気は凄まじく、16台もの対戦台が！全国から一流プレイヤーも遠征に訪れ、ハイレベルな戦いが繰り広げられている。

http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=2121130

プリクラのメッカ！ DINGDONG

●東京都千代田区神田駿河台2-6 第87東京ビル
☎03-5259-0116
●営業時間：10:00～24:00

塚原「B1はプリクラ、1Fはプライズマシン。女子高生ご用達のお店らしいッス！」
岩下「ほほ～。でも、オレはメダルゲームがやりたいんだよな……お、発見！　じゃあ、ちょっくら行ってくるわ！」
塚原「見失った!?　でも、フロアごとにジャンルが分かれてるから、探すのも簡単！」

6フロアをプリクラ、プライズ、アーケード、ビデオ、メダル、カードゲームなどに分け、それぞれの世代やニーズに応える空間をプロデュース！　遊びやすさに加え、新作ゲームや景品なども随時入荷しています。

都営新宿線小川町駅のすぐそばで、靖国通り沿いに面している。1Fが大型ゲームやプライズ、2Fが『MJ』やビデオゲームだ。

5Fは『WCCF』と『アヴァロン』専用のフロア。昼過ぎから夕方に掛けて、常連や中高生などで賑わっている。

3Fは、格ゲーを中心としたアクションゲームフロア。『#RELOAD』『KOF』の対戦台では常に熱戦が！

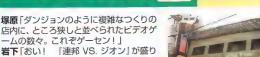
実は神保町近辺の某大学に通っていたので、どこを取材しても懐かしさでいっぱい。相変わらずの店構えや雰囲気で、なんだか嬉しかったッス。人生で初めて『DDR』や『ビートマニア』をプレイしたゲーセンでは、取材する前に思わず遊んじゃったり（笑）。取材中、思い出話に付き合っていただいた店長さん&店員さん、ありがとうございました。（塚原）

アイコン情報 格闘ゲームが盛んな店 音楽ゲームが盛んな店 シューターが集まる店 メダルゲームが多い店 全般的に料金設定が安い店 レトロゲームが充実している店 プライズが充実している店 アルカディアクーポン加盟店

神保町に名を馳せる老舗のゲームセンター

ゲームコーナー ミッキー

●東京都千代田区神田神保町1-16
☎03-3293-4852
●営業時間：10:00〜24:00

塚原「ダンジョンのように複雑なつくりの店内に、ところ狭しと並べられたビデオゲームの数々。これぞゲーセン！」
岩下「おい！ 『連邦 VS. ジオン』が盛り上がってるぞ。さっそく乱入しよう！」

新作ゲームからレトロゲームまで、全120台を取りそろえてます。レゲーはレア物が中心で定期的に導入中。新作の対戦モノはもちろん、大型ゲームも大盛況です!!

『VO4』も絶賛稼動中。一流プレイヤーの戦いが見れるかも？

『GGXX#RELOAD』と『KOF2003』は対戦相手に困らない。

『パカパカパッション』はスピーカー付きの特等席をご用意！

http://www1.ocn.ne.jp/~mickey-g/

懐かしのレゲーが満載！

タロー

●東京都千代田区神田小川町3-14-2万水ビル1F
☎03-3294-8228
●営業時間：平日 10:00〜23:00
日祝 11:00〜22:00

塚原「岩下さん、オレと『ストⅢ3rd』で対戦しましょうよ……ってアレ？」
岩下「うわぁ『てんこもりシューティング』だ〜。ほかにも懐かしゲーが勢ぞろい！ こりゃ、全部制覇するまで入り浸る！」

新旧対戦格闘が中心ですが、リクエストによっては意外なものが対戦台に並ぶかも。レア物やレトロ台もそろえてますので、探していたゲームがあるかもしれませんよ?

ちょっと入り組んだところにあるので、見落とさないように気を付けよう。

『雷電DX』や『あっかんべぇだぁ』など、ファンには涙モノのレゲーが並ぶ。

リクエストを積極的に取り入れ、人気の対戦台を用意している。

SNKプレイモアのゲームを遊びたい人にオススメ！

ZEST神保町店

●東京都千代田区神田小川町3-14-1
☎03-5280-2820
●営業時間：10:00〜23:50

塚原「2Fのビデオゲームは『KOF2003』だけでなく、『KOF94』や『メタスラ3』など、SNKプレイモア作品が充実ッス！」
岩下「旧作の格ゲー用に完全技表が用意されている。店の粋な計らいだ！」

「ZEST」と書いて「チェスト」と読む！ 格ゲーはもちろん音ゲーも大人気。『ドラム』や『ポップン』はカードの種類が選べます。カードのコンプリートを目指すなら、ぜひ当店へ！

『頭文字D』はシングル台を設置。初心者や、孤高のドライバーに思う存分走ってもらいたいという、お店側の配慮だ。

2Fはビデオゲームが目白押し。『餓狼M.O.W.』も現役稼動中。

音ゲーの一角には『ee'MALL』あり。『MJ』も最新台を設置。

ぶらりと入って、気軽に遊べる

TiLt神保町

●東京都千代田区神田神保町2-14-4
☎03-3262-2823
●営業時間：10:00〜23:15

塚原「プライズの種類が豊富で、女子高生やカップルが集まるには絶好の場所！」
岩下「ビデオゲームは100円2クレジットとリーズナブルだから、カップル以外のゲーマーにもオススメだな」

プライズコーナーは充実した品ぞろえ！ 取りにくいときは、店員に一声かけてもらえればそっと動かしますよ。そのほか、パズルゲームなどがいっぱいです。ご来店お待ちしています！

店舗の半分はプライズ機がズラリ。景品が選り取りみどりだ。

格ゲーはシングル台もある。2プレイ100円なので、練習したい人にバッチリ。

パズルやシューティングなど、軽く遊べるゲームもあるぞ。

和気あいあいと遊べる空間はコチラ！

ゲームパーク スマイル館

●東京都千代田区神田神保町1-44
☎03-5283-3377
●営業時間：10:00〜24:00

塚原「音ゲーが充実してるとは思ったけど、『キーマニ』まである！ しかも100円！」
岩下「ご意見箱ってのが、設置してあるぜ」
塚原「メンテの対応も早い！ お客さんの声を積極的に受け入れる姿勢は感動ッス」

『ポップン』や『キーマニ』など、音ゲーのラインナップが充実。新しくオープンした3Fには、ダーツコーナーも！ サービスイベントを毎日実施中ですので、ぜひご来店下さい。

白山通りを神保町から水道橋方向に2〜3分歩くと、左手にすぐ見えてくるぞ。

格ゲーも100円で2プレイ。難易度は易しめに設定されている。練習に最適だ。

音ゲーは最新機種が勢ぞろい。店の奥にずらりと並んでいる。

「あれ？ そういや神保町の特集って、やってなかったのか」というのが正直な感想。意外ですな。ここしばらく足を運んでなかったが、高校生のガキンチョだったころ、神保町のゲーセンにはホントお世話になりました。学校帰りに秋葉原へ寄って、用事が済んだら歩いて御茶ノ水→神保町へ。なんてのが黄金パターン。これが若さか……。(岩下)

株式会社 SNK ネオジオ
取締役 開発本部長

平田 和也

ひらた・かずや

生年月日：1962年11月20日
出 身 地：大阪
学　　歴：岡山理科大学理学部卒
職　　歴：2003年7月SNKネオジオ入社。
　　　　　取締役開発本部長。
趣　　味：釣り全般

決めるのではない

すか？ 2Dを得意としたNEOGEOの開発者として、3Dへの見解をお願いできればと思います。

平田　当然、アトミスウェイブは両方の表現が可能ですので、3Dゲームを制作することは考慮しています。ただし、今のところ具体的には進めていません。

「ハイパー NEOGEO64」の開発当時は、”3D”というものがひとつのコンセプトでしたので、各タイトルの3D化という方向性でゲームが開発されていました。

しかし現在では2D、3Dというものは、表現（表示）方法が違うだけと解釈していますので、ゲーム性に合った表現を使用していくつもりです。

――NEOGEO専用ソフトの供給は終わるというお話ですが、まだまだ現役のハードともいえます。そこでオペレーターは特に気になる事だと思いますが、今後のサポートに関して、どのような対応をされる予定でしょうか？

平田　当然、プラットホームメーカーとして、サポートは今まで通りの内容で、可能な限り続けていきますのでご安心ください。

――NEOGEOは、家庭用ROM版の提供も同時に行なってきましたが、アトミスウェイブに移行されることで、家庭用ソフトのリリースは、どうなっていくのでしょうか？

平田　今までの家庭用ROMのリリース時期が、家庭用ソフト（PlayStation 2 および Xbox）のリリースになるようにしていきます。

――では最後に、読者に対してのメッセージをお願いします。

平田　13年の間、NEOGEOをお引き立ていただき、ありがとうございました。プラットホームは変わりますが、NEOGEOで培ったコンテンツは、引き続き展開していきますので、今後ともよろしくお願い致します。

（敬称略／2004年3月江坂にて）

THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE（仮称）

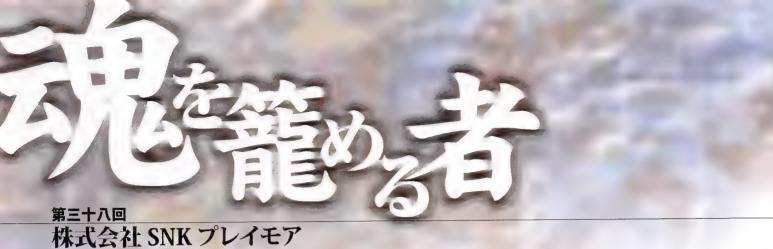
2004年2月20日「AOU2004 アミューズメント・エキスポ」で発表された新作タイトルが『THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE（仮称）』だ。驚くべきは、従来の『THE KING OF FIGHTERS』シリーズとは別のアトミスウェイブ用のシリーズタイトルとして発表されたことだ。全貌はまだ明かされていないが、前号で社、シェルミー、クリスの存在が明かされたように、再登場キャラなど[illegible]。また、画面写真からも読み取れるように、多種多[illegible]が存在することから、さまざまなゲームシステムがあ[illegible]とも確認できる。

[illegible]UILTY GEAR[illegible]』や『ネットセレクト サラリーマン金太郎』などで実現している、プレイヤーネームや称号の表示、キャラクターカラーセレクトなど、ネットワークを使った仕掛けなどにも期待したい。詳細が分かり次第お伝えしていくので、続報に期待していてほしい。

©Sammy ©SNK PLAYMORE 2004 ※画面はすべて開発中のものです

http://www.snkworld.com/

魂を籠める者

第三十八回
株式会社SNKプレイモア

13年にわたりゲームセンターの一角を担ってきた「NEOGEO」が幕を閉じる。2004年2月に開催された「AOU2004アミューズメント・エキスポ」のサミーブースにて発表されたニュースは、先月号でお伝えした通り。大会場での発表だけでは語りきれないことも多かろうと、SNKプレイモアの門戸をたたいた。

ハードの性能・機能だけがゲームの品質を

――ここで改めて、平田さまがどんな人物であるのかを読者に伝えるため、現職に就くまでの略歴と経緯などをお聞かせください。

平田　1987年にプログラマーとしてゲーム業界入りしましたが、その後転々として、SNKNEOGEOで五社目となってしまいました（笑）。

ファミリーコンピュータからアーケードゲームまで、さまざまなプラットフォームでゲームを制作してきました。その後、1995年のハイパーNEOGEOからはシステム開発、技術サポート、PlayStation 2ソフト開発などのマネージメントを手掛けてきました。

――SNKでは、どのような仕事をされてきましたか？

平田　SNKでは、『2020スーパーベースボール』『ベースボールスターズ2』『トップハンター』のプログラムを担当しました。

その後、ハイパーNEOGEO64、NEOGEOポケットのシステム開発、技術サポートをソフトの課長として執り行ないました。

――NEOGEOがアーケードに登場してから、13年が経過しました。その足跡を振り返ってみて、NEOGEOがそのアーケード業界にどのような影響を与えてきたとお考えですか。

平田　発売当初、NEOGEOは家庭用と業務用の共通化、マルチカセット方式、メモリーカードなど、アーケードゲーム業界にとって、斬新なシステムとしてスタートし、レンタル、小型アップライト、100メガショックなど、いろいろな面でアーケード業界の活性化に影響を与えたと思います。

また、ソフト面でも『餓狼伝説』、『龍虎の拳』、『サムライスピリッツ』、『KOF』、『月華の剣士』などの対戦格闘ゲームのシリーズを提供し、格闘ゲームというジャンル形成に大きく貢献したと思っています。

――開発者として、NEOGEOから学んだことなどがありましたらお聞かせください。

平田　ハードの性能・機能だけがゲームの品質を決めるのではない、ということを痛感しました。NEOGEO発売当初のソフトと後期のソフトは、見た目もソフトの機能も作り方も変化しています。13年も続けていると、その時その時のいろいろな面がゲームソフトに反映されていて、その時点での苦労が思い出されます。

――そのNEOGEO専用のゲームが、4月に発売される予定の『サムライスピリッツ零SPECIAL』で最後のタイトルとなりますが、この時期にNEOGEOを引退させる理由は何でしょうか？

平田　まず第一に、開発機能面での限界です。基本設計は13年も前に作られたものですから、この時代におけるゲームを表現する機能として、制限が多くなりすぎてしまったんです。

第二にコピー問題が挙げられます。日本ではあまり認知されていないかもしれませんが、コピーカセット、コピー基板、エミュレータなどが世界的に蔓延しているんです。開発費を投入して新作ソフトを作ったとしても、違法コピーのせいで事業採算が合わなくなり、開発品質の維持、向上が困難になってしまったんです。

――家庭用のNEOGEOについては、どのような予定でしょうか？

平田　残念ですが、家庭用NEOGEOに関しても、新作としては『サムライスピリッツ零SPECIAL』が最終となる予定です。

――NEOGEOの引退に対して、平田さまご自身にも並々ならぬ感慨深さがあると思います。今まで親しんでくれたオペレーターやプレイヤーに、伝えておきたいエピソードなどありましたらお聞かせください。

平田　もともと私はプログラマーとして関わってきましたので、その方面の話をひとつ。通称バグ、我々は「不具合」と呼んでいますが、それを可能な限り0にすることを常に考えていました。それを実現するために、プログラマーにとっては“美しくないコード”を書かざるを得ないときがあり、苦悩したものです。

たとえば、8方向レバーを操作したとします。普通はレバーの入力をするごとに、1方向のデータだけが入力されたと判断すればいいのですが、「左右同時のデータが帰ってくる場合がある」と想定する必要があるんです。普通に操作すればあり得ない話なんですが……レバーが劣化したり、ノイズが発生したりして、偶然そのような入力データが返ってきた場合でも、正常に動作するように安全なコードを書いていましたね。

――サミーのアトミスウェイブを次期プラットホームに選択した理由をお聞かせください。

平田　アーケードゲームにおいて、前述の引退理由を解決するための最適なプラットホームであること。また、コンセプトがNEOGEOと同じハイクオリティ&ロープライスですので選びました（笑）。

――プラットホームがアトミスウェイブになることによって、新しく可能になるゲーム作りや挑戦したいことなど、現状で見通していることや夢のようなものでも構いませんので、どのような未来を迎えられるのでしょうか。

平田　そうですね……今までは一本一本のソフトが独立していましたので、各ゲーム間でつながっていく仕組みができるといいですね。例えば、ほかのゲームのキャラクターが使用できたり、ほかのゲームに影響を与えたりと、アイデアはたくさんあります。

まだアトミスウェイブへの取り組みは始まったばかりですので、まずは社内から調整してみるところからスタートですが（笑）。

――先日のAOU2004アミューズメントエキスポでも発表されておりましたが、改めてお聞きしたいと思います。今後アトミスウェイブにてどのようなゲームタイトルを発売されていく予定でしょうか？

平田　まずは、『ザ・キング・オブ・ファイターズ』、『メタルスラッグ』、『サムライスピリッツ』の新作を開発しています。それと具体的な名称はまだ言えませんが、シリーズものの新作を1本作っています。これを合わせて、合計4本のアトミスウェイブをプラットホームとしたアーケードゲームを開発していきます。

――あくまで予定や想定としてで構わないのですが、今後は3D表現のゲームタイトルを作っていく予定はありま

締め切り
2004年4月23日（金）
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて送ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。※商品の発送は、締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

ARCADIA PRESENT
アルカディア読者プレゼント

こなみるく様ご提供

こなみるく様より『beatmaniaⅡDX』キーホルダーセット、『麻雀格闘倶楽部』キーホルダー黄龍、BeForUキーホルダー、『pop'n music』キーホルダーセットをそれぞれ2名様にプレゼント！

6 『麻雀格闘倶楽部』キーホルダー 黄龍

5 『beatmaniaⅡDX』キーホルダーセット

7 BeForU キーホルダー

8 『pop'n music』キーホルダーセット

コナミオンライン様ご提供

コナミオンライン様より『pop'n music』特製スーパーボール5個セットを2名様にプレゼント！

2 『pop'n music』特製スーパーボール5個セット

ナムコ様ご提供

3 なんじゃタウン パスポート

ナムコ様よりナンジャタウンチケットを5組10名様に、『ドラゴンクロニクル』トレーディングカード（全162枚）コンプリートセットを1名様にプレゼントします！

4 『ドラゴンクロニクル』トレーディングカード（全162枚）コンプリートセット

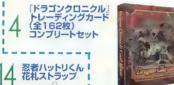
デックス エンタテインメント様ご提供

1 ザ キング オブ ファイターズ ネオジオ's サウンドトラック 10th アニバーサリー メモリアルボックス

デックス エンタテインメント様よりザ キング オブ ファイターズ ネオジオ's サウンドトラック 10th アニバーサリー メモリアルボックスを3名様にプレゼントします！

カプコン様ご提供

9 『HYPER STREET FIGHTERⅡ The Anniversary Edition』折り目なし販促用ポスター

カプコン様より『HYPER STREET FIGHTERⅡ』折り目なし販促用ポスターを[illegible]にプレゼント！

アミューズメントヴィジョン様ご提供

アミューズメントヴィジョン様より『Ollie King』特製Tシャツ（M・Sサイズ）を[illegible]、『Ollie King』プロデューサーの菊池 正義氏、ディレクターの横山 昌義氏のサインが入った筐体ポップを[illegible]にプレゼント！　Tシャツは希望サイズを明記の上、ご応募ください。

11 『Ollie King』サイン入り「筐体ポップ」

10 『Ollie King』特製Tシャツ

セガ様ご提供

セガ様よりEdyカード＆カードストラップを[illegible]に、ジョイポリスチケットを5組10名様、忍者ハットリくん 花札ストラップ、『甲虫王者ムシキング』カードホルをそれぞれ[illegible]に、北斗の拳 北斗の牌を[illegible]にプレゼント！

15 『甲虫王者 ムシキング』カードホルダー

14 忍者ハットリくん 花札ストラップ

16 北斗の拳　北斗の牌

12 Edyカード＆カードストラップ

13 ジョイポリス パスポート

バンプレスト様ご提供

バンプレスト様よりNintendo ファミコンコントローラー・ゲームウォッチ型カードケース、ダイナミックキャラ テレビアニメミュージアム、ルパン三世 カウンター集合フィギュアをそれぞれ3名様にプレゼント！

22 Nintendo ファミコンコントローラー・ゲームウォッチ型カードケース

24 ルパン三世 カウンター集合フィギュア

23 ダイナミックキャラ テレビアニメミュージアム

闘劇事務局様ご提供

20 闘劇チケット

闘劇事務局様より闘劇チケットをペアで15組30名様にプレゼントします！　なお、このプレゼントは応募締切を2004年4月15日（木）必着とさせていただきます。

ヒットメーカー様＆編集部提供

ヒットメーカー様＆編集部より開発者イラスト＆サイン入り『アヴァロンの鍵』ムックを[illegible]にプレゼント！

21 開発者イラスト＆サイン入り『アヴァロンの鍵』ムック

コナミ様ご提供

17 GOLI氏サイン入り『beatmaniaⅡDX 10th style』販促用ポスター

18 ポップンカフェ特製Tシャツ

19 BeForU サイン入りポスター

コナミ様よりGOLI氏サイン入り『beatmaniaⅡDX 10th style』販促用ポスター、ポップンカフェ特製Tシャツ、BeForUサイン入りポスターをそれぞれ[illegible]にプレゼントします！

編集部提供

編集部よりアルカディア特製図書カードを10名様、ゲームボーイアドバンスSPを4名様、選手サイン入りカード2種を各1名様、ニンテンドーゲームキューブを1名様、B2判『THE KING OF FIGHTERS 2003』折り目なしポスターを10名様にプレゼント！

27 ゲームボーイアドバンスSP

26 アルカディア特製図書カード

29 ニンテンドーゲームキューブ

28 選手サイン入りカード3種

※Aがトルド、Bがヴィエリになります。プレゼント番号と欲しいカードのアルファベットを明記の上、応募してください。

30 B2判『THE KING OF FIGHTERS 2003』折り目なしポスター

ポップンアーティスト様ご提供

村井聖夜氏サイン入り いいとも青年隊LP

25

ポップンアーティスト様より村井聖夜氏サイン入りいいとも青年隊LPを1名様にプレゼントします！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

新情報続々登場！ 見逃すな!!

前作から歴代作品のボスキャラ四人が参戦し、ゲームバランスの調整が加えられた本作。特に、追加された絶命奥義は一見の価値ありだ！

サムライスピリッツ零SPECIAL
■メーカー：悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦剣劇
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2004年4月予定
■使用基板：MVS

インプレッション

「サムライスピリッツ零」プレイヤーの皆さんには本当に朗報といえる今作。ぜひとも前作以上のやり込みで、対戦を繰り広げてほしい！

「闘劇2004」は旧作「サムライスピリッツゼロ」を使用します。

©SNK PLAYMORE 2004 / ©2004 Yuki Enterprise
※「サムライスピリッツ零SPECIAL」は（株）SNKプレイモアの許諾を受けて（株）悠紀エンタープライズが開発するものです。
※「サムライスピリッツ」は（株）SNKプレイモアの登録商標です。

Text：ハメコ。　斬紅郎、我旺技解説：ラオウ

天草四郎時貞

あまくさしろうときさだ

超強力な必殺技、逢魔刻のおかげで、宝珠のリーチを活かした遠距離戦を徹底できる。遠距離から二択を仕掛けられるのが強い！

COMMAND LIST	
逢魔刻（前）	↓↘→＋C ★
逢魔刻（後）	↓↙←＋C ★
死霊刃	↓↘→＋AorBorAB
汝、暗転入滅せよ	→↓↘＋斬り後、斬り
天照封凰撃	↓↙←＋AorBorAB
戒烈掌	→↓↘＋C ★
凶冥十殺陣	怒り時↓↘→＋CD

※コマンド後に「★」のあるものは、武器無し時にも出せる

●**主要通常技解説**／遠距離技は宝珠を飛ばす攻撃で、非常にリーチが長い。遠距離の立ち弱斬り、しゃがみ弱斬り、しゃがみ強斬りがそれぞれ下段で、遠距離立ち中斬りが中段。また、ジャンプ直後の強斬りも、相手の座高次第では中段となるぞ。これら遠距離からの攻めを嫌がって跳ぶ相手は、斜め上方向に長いリーチを誇るジャンプ中斬りで落とそう。

●**逢魔刻（前・後）**／残像を残しつつ、前方および後方に移動する。入力直後から打撃に対して無敵で、スキが無いため、防御崩しや投げ系必殺技以外では反撃されない。

●**死霊刃**／ドクロの形をした飛び道具を放つ。動作のスキはやや大きいが、ヒットすればダウンを奪える。中は弱よりも弾速が速く、強は最大8ヒットするようになる。

●**汝、暗転入滅せよ**／コマンドが完成すると跳び上がって空中に停滞（攻撃判定有り）、攻撃ボタンを押すと相手を追尾して突進する。空中停滞中にDを入力することで、技を中断してその場に降りる。

●**天照封凰撃**／弱は自分の目の前、中は中間距離に、頭の高さ辺りから宝珠を出現させる中段攻撃。強は中距離の地面に、直接魔法陣を出現させる下段攻撃になる。

距離が遠ければガードされても問題無く、ヒット後は踏み込みで追いかけての追い打ち2まで決まり、大きなダメージを与えられる。

●**戒烈掌**／残像が残るほどの高速往復ビンタを繰り出す。発生が早いため、踏み込み弱斬りからの連続技に使うのがいいだろう。

●**凶冥十殺陣**／突進して相手の動きを止めてから、宝珠による強烈な一撃を浴びせる。近距離中斬りキャンセルで連続ヒットするぞ。

無の境地を発動されたら逢魔刻でほぼ無効化できる。くらう可能性があるのは、防御崩しと投げ系必殺技のみ。

宝珠を使った無数の乱舞を相手にたたき込み、トドメに光をまとった突進でフィニッシュする。

羅将神ミヅキ

プレイヤーキャラとしての登場は、「サムライスピリッツ」シリーズの歴史の中で初となるミヅキ。祓い棒を使って闘うぞ。

COMMAND LIST	
呪歌爪弾	↓↘→＋AorBorAB ★
邪心共鳴	↓↙←＋C ★
覇気陰滅陣	↓↙←＋AorBorAB
神魔滅殺陣	→↓↘＋C
魔界転生	←↓↙＋AorBorAB
我神共鳴魂	→↓↘＋AorBorAB
天地魔境陣	怒り時↓↘→＋CD

※コマンド後に「★」のあるものは、武器無し時にも出せる

●**主要通常技紹介**／祓い棒を使った通常技のリーチはそれほど長くない。遠距離立ち（しゃがみ）中斬りによるけん制がメインとなる。スキはあるが、リーチの長い下段攻撃のしゃがみ強斬りもヒットさせやすい。対空には横に強いジャンプ中斬りを使うといいだろう。

●**呪歌爪弾**／回転しながら爪による攻撃で相手を切り裂く。弱は1段、中は2段、強は6段技で、強以外は中斬りから連続技になる。ヒット後は追い打ち1が確定するぞ。

●**邪心共鳴**／相手の位置を追尾するガード不能の攻撃判定を繰り出す。発生は遅いが、慣れていない相手には面白いように決まる。

●**覇気陰滅陣**／地面に沿って魔法陣を飛ばす下段攻撃。弱→中→強の順で、射程距離が伸びる。ガードされたときのスキは特大。中斬りからの連続技にのみ使おう。

●**神魔滅殺陣**／相手を豚に変化させ、空中に持ち上げてから地面にたたき付ける投げ技。威力は低いものの、防御崩しより間合いが広く、発生がかなり早い。前転から狙うといいだろう。

●**魔界転生**／魔法陣を作り出して地面に潜り、ほかの位置にワープする技。弱はその場、中は相手の目の前に、強は相手の真後ろに出現する。出現時のスキは小さめなので、奇襲に使うのも手。

●**我神共鳴魂**／跳び上がって犬をけしかける。地面に降り立つまでにも攻撃判定があり、その部分は中段判定。ボタンによりミヅキ本体の着地位置が変わり、弱は後ろ、中はその場、強は前に着地する。

●**天地魔境陣**／漆黒の玉を飛ばし、ヒット時は相手を爆発させる。玉は前方に飛んでミヅキに戻る軌道で飛び、戻る際にも判定がある。

覇気陰滅陣は威力が高い上、踏み込みから追い打ち2が間に合う。中斬りからの連続技に使っていこう。

相手を浮き上がらせて攻撃し、最後は祓い棒を使った強烈な一撃を加える。

壬無月 斬紅郎（みなづき ざんくろう）

斬紅郎は、長いリーチと強力な必殺技がウリ。各種斬り技の判定が強いので、強引な攻めが可能だ。小回りが利かないのはご愛嬌。

COMMAND LIST

技	コマンド
無限流　疾風斬	⬇⬊➡+AorBorAB
無限流　天崩斬	➡⬇⬊+AorBorAB
無限流　無法拳	⬇⬊➡+C ★
無限流　不動	⬇⬋⬅+C
無限流　無限砲	怒り時⬇⬊➡+CD

※コマンド後に「★」のあるものは、武器無し時にも出せる

●**主要通常技解説**／斬紅郎は、その巨体を活かした長いリーチが特徴。近距離立ち中斬りがキャンセル可能で、各種必殺技につながる。足払いは、攻撃判定が強いので牽制向き。➡+Cはキャンセルで絶命奥義などにつながる。しゃがみ強斬りを早出しすれば対空になる。ジャンプ攻撃は、強斬りが下方向に判定が大きく強力だ。

●**無限流　疾風斬**／剣から地をはう飛び道具を放つ。ヒット時は大幅有利で、追撃も可能。

●**無限流　天崩斬**／タックルを仕掛け、直後に刀で斬り上げる突進技。タックルの部分が当たらなかった場合は、移動のみで技が終了。

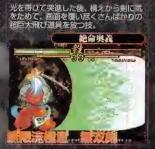
●**無限流　無法拳**／拳を突き出して突進する技。かなりのスピードで突っ込むので、反撃や中間距離での奇襲に最適。

●**無限流　不動**／斬り攻撃（地上技）を取ることができる当て身技。

●**無限流　無限砲**／巨大な飛び道具の武器飛ばし必殺技。➡+Cから連続技にできる。

無限流　疾風斬は、ヒット時のリターンが大きい飛び道具。適度にバラまこう。

無限流　無法拳は、目にも止まらぬ速度で特攻する。リーチもあり、反撃に適しているぞ。

光を帯びて突進した後、構えから剣に気をためて、画面を覆い尽くさんばかりの超巨大飛び道具を放つ技。

無限流　天崩斬は突進→斬り上げの突進技。写真のタックル部分が当たらなかった場合は、そこで動作終了。

兇國日輪守 我旺（きょうごくひのわのかみ がおう）

プレーヤーキャラとなった我旺は変身前の姿で闘うことになる。リーチの長い武器で、パワフルな攻めを展開していけるぞ。

COMMAND LIST

技	コマンド
燻雅（いぶしみやび）	⬇⬋⬅+C ★
忌神楽（いみかぐら）	⬇⬊➡+AorBorAB
兜独楽（かぶとごま）	➡⬇⬊+AorBorAB
朧囃子（おぼろばやし）	➡+斬り連打
鉄砕（くろがねくだき）	➡⬇⬊+C ★
奈落吼（ならくぼえ）	怒り時⬇⬊➡+CD

※コマンド後に「★」のあるものは、武器無し時にも出せる

●**主要通常技**／しゃがみ中斬りにはキャンセルがかかり、必殺技につながる。立ちCはヒット後有利で、中斬りになどがつながるぞ。ジャンプ攻撃は、強斬りがメイン。

●**燻雅**／拳で飛び道具を跳ね返す。

●**忌神楽**／弱と中はその場から、強は少し下がってから突進攻撃を繰り出す。スキは大きいが突進中は姿勢が低く、相手の（攻撃位置の高い）けん制技をスカすことも。

●**兜独楽**／槍で斬り上げ→頭上で回転という攻撃。早めに出すことで対空技として機能する。弱をメインに使っていこう。

●**朧囃子**／前進しつつ、連続で突きまくる技。突きのヒット数は、弱→強となるにつれ多くなる。

●**鉄砕**／ヒット時に頭突きをかます演出に移行する打撃技。発生が早いので、ジャンプ強斬りがガードされた後などに使ってみよう。

●**奈落吼**／ロッドを突き上げ、巨大な気柱を発生させる武器飛ばし必殺技。発生が早く判定が大きいので、対空などに使えるぞ。

忌神楽は使える突進技。強で出すと出始めが退き込みと同じモーションなので幻惑効果が高い。

鎧姿になって相手を放り投げ、最後は「天破活殺!!」の雄叫びとともに相手を一文字に斬り付けるぞ。

兜独楽は対空に使える。出はそれほど早くないので、反応が命。

鉄砕は熱い頭突きをかます技。発生が早いので、暴れ対策や割り込みなどに活躍するぞ。

システム主要変更点　無の境地

前作からの変更点で特に目立つのが、無の境地に関するもの。対戦に大きく影響してくるので、一つずつ詳しく説明していこう。

●**発動のコマンドが「BCD同時押し」に変更**：前作では⬇⬅+CD同時押しだったコマンドから変更に。ボタンのみ、しかも三つ同時押しということで、相手の攻撃をガードした後に最速で発動することが若干難しくなっている。

●**予備動作が追加**：発動前に無防備な時間が追加された。ここに攻撃を受けてしまうと、その時点で無の境地は終了。慎重に発動する必要がある。

●**ゲージに対応する効果時間が短縮**：初期値の時点で多くの境地ゲージがあるように見えるが、この量で発動しても効果時間は前作での初期値並と、体力ゲージの長さに対応する無の境地効果時間が減少している。さらに、無の境地ゲージが体力の半分を超えると、通常よりも怒りゲージからの変換効率が悪くなるので、無の境地ゲージをためにくくなっている。

●**一閃のダメージ量が変更**：前作では、一閃を入力した時点での無の境地ゲージの残量に比例して攻撃力が上昇したが、今作における一閃のダメージは、常に無の境地ゲージをためた分の最大威力に固定となった。そのため、無の境地中の連続技を一閃で締める重要性が大きく増しているぞ。

SNKプレイモア × アルカディア 共同開催

MVS大明神 番外編

THE KING OF FIGHTERS イラストコンテスト 2004

応募総数200通以上！

ついに『KOF2003』イラストコンテストの結果発表の瞬間がやってまいりました！　ちなみに、SNKプレイモアのデザイナーさんから頂いたコメントには、コメントの頭に㋢という記号を付けてあるので要チェック！

新キャラクター賞

（副賞　KOF2003サントラCD）

『KOF2003』から新たに登場したファイターの中から傑作を選出していただきました。

（東京都　ぱっきゅ☆3世さん）
㋢青空の下元気爆発!!　こんな感じで今年もまりんにおまかせ!!

（新潟県　ポップさん）
㋢ふだんは見られない無防備なシェン。やっぱり休みは大切です。

（愛知県　朧丸霞香さん）
㋢インパクト絶大!!　衣服の細部へのこだわりはデザイナー泣かせだ！

アルカディア賞

（副賞　月刊アルカディア半年分）
（京都府　筒井倫子さん）

本当に描きたいことを楽しんで描いてるんじゃないかってところが[illegible]

もっとも"KOFらしい"イラストはこれだ！ SNKプレイモア賞

（副賞　FALCOON作イラストサイン入り色紙）
（京都府　らいくさん）

㋢とてもとても楽しそうな雰囲気で、すばらしいです！

突出センス賞

（副賞　KOF2003サントラCD）

SNKプレイモアのデザイナーの皆さまに、卓越した個性を感じるイラストを選んでもらいました！

（宮城県　カトリさん）
☆そのままカードやシールといったグッズに使えそうなごきげんなデザイン。三人の立ち位置もグー。

キングオブMr.レディー賞

（副賞　KOF2003サントラCD）

もし、ゲームに登場する男性が女装したら……という乙女チック＆ドリーミングな賞です。

（埼玉県　でばいそ君）
☆彼らの凶暴性を女装という形でマイルドにした作品です。こんなプリティコスで闘ってみたいですね。

ベリーベストアッシュ賞

（副賞　KOF2003サントラCD）

アッシュ・クリムゾンを描いたイラストの中から、もっとも優秀と思われる作品を選出しました！

よっ！　アッシュの中のアッシュ！

（愛媛県　亞南さん）
㋢ミステリアスな彼の雰囲気をよくとらえてます。構図も良いです。

おみくじメモリーカード　いや～、コンテストおつかれさまでした　皆さまの力作のパワーに感動しつつ、全作品を掲載できない苦しみに悶絶しております　さて、次回からはまたネオジオゲーム全編バックアップコーナー「MVS大明神」が復活しますよ！　皆さまのノウハウを詰め込んだ投稿作品を、引き続きよろしくお願いいたします～　あて先などは左ページに絶賛掲載中！

サンダーラフリー賞

（大阪府　桔ネミさん）
☆SNKプレイモアさん選出の、背筋に雷光が走るほどにカワイイ女性イラストがコチラ！　舞にしてはバストのボリュームが控えめな気もしますが、そこも含めてナンバーワンな作品といえます！

リーサルタンディ賞

（東京都　Crossさん）
☆最高にカッコイイ男絵を選んでください。とSNKプレイモアさんにお願いしたところ、この作品が選出されました。おめでとう！　余白の使い方がイケメン度アップさせているようです。

マルチシフト賞

三人一組のチームというテーマで、投稿作品から優秀作品を選び出していただきました。

（静岡県　みんくろうさん）
☆この絵もSNKプレイモアさんの選出なのですが、開発中のチーム選びの時にこのような意図があったのでしょうか？　気になります（笑）。

（北海道　月光庵さん）
☆炎が映り込んだサングラスがK'の魅力を倍増させています！　彼を支えるチームメンバーも丁寧に描き込まれていて、結束力を感じさせます。

佳作

惜しくも各賞は逃したものの、「KOFが大好きなんです！」というラヴが存分に伝わってくる作品を全力でチョイス！　なお、こちらの副賞はアルカディア特製オリジナル図書カードです。おめでとう！

（新潟県　フリカケさん）
☆一撃必殺＆猪突猛進！　こと攻撃力に関しては、ほかのどのチームより高い三人組ですよね！

（大阪府　咲見和華さん）
☆多重の罠で脱出は不可能？　画面内を飛び回るまりんの特性がかわいく表現されています。

（徳島県　猫野まひるさん）
☆胸がキュンキュンです。ちりばめられたハートがキュート。

（神奈川県　咖トモコさん）
☆K'を独特のCG処理で描画！　白と黒のコントラストがグー。

（茨城県　黒田カラスさん）
☆グリフォンマスクの仮面が生きているようですな！　怖っ！

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆ボスを全員描いた作品は貴重。資料も少ない期間によくやった！

（神奈川県　RIKI君）
☆手配写真というテーマの世界。アッシュは売れそうですよね。

（高知県　まっすさん）
☆少年少女には好ましくないカモ。……まあ深くは考えますまい（笑）。

（徳島県　伊吹猫太郎さん）
☆カートゥーン風にフレーム表示したところがステキ。

（北海道　刹那蟹華さん）
☆炎を操るものが共闘する時、あらゆる敵は灰燼に還る！

（大阪府　澄さん）
☆運命という波に翻弄される女、そして抗う男。その枠の外から二人を眺めているかのようなアッシュの配置が、劇的な演出ですね。

祭りを終えて……

数多くのイラストをお送りいただき、全投稿者の方々にはこの場を借りてお礼を申し上げます。KOFはキャラが多いからねえ。たぶん描くほうも大変だったんじゃないかと思われるのですよ。その分、選考も大変だったんですが。やっぱ少しはテーマを絞ったほうが別の盛り上がりがあったかもしれませんね。

さて、そんなKOFですが前号巻頭でスクープしたように、新作の「KOF NEOWAVE（仮）」そしてシリーズ最新作「KOF 2004（仮）」がリリース予定です。シリーズ作品が2タイトルも同時に発表されたなんて非常に珍しいケースですが、ホント楽しみですね。このコーナーでも投稿意欲をそそる企画を打ち出していくので、よろしくね。

（本誌編集長　猿渡 雅史）

長年KOF関連のイラストを担当している立場としては、コンテスト開催前に「例年通して人気の京と庵の作品しかなかったらどうしよう」と怯えていた部分がありました。ところが、蓋を開けてみると、アッシュ！　アッシュ！　アッシュ！　新主人公がファンの心を見事に撃ち抜いたという印象でした。

今年のアルカディア大賞はアッシュが獲れそう……という期待を抱きつつ、次のシリーズもイケてるキャラクターが登場することを祈るばかりです。え、ムカイさんですか？　それは……。

（MVS大明神担当二回）

多数のご応募ありがとうございました！　次回もよろしくお願いします！

おみくじ　メモリーカード
MVS大明神では、近作 KOF2003 から往年のネオジオゲームネタまで幅広く投稿作品を募集中！　あて先は、〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「MVS大明神」係　メール投稿はコチラsp kof@arcadiamagazine.com

すべての技力を試す新モード! 心機一転して挑め!!

日本プロ麻雀連盟公認

全国各地で本格的な稼働が始まっている『麻雀格闘倶楽部3』。前作『2』から格段に進化を遂げた証である、新モードはもうプレイしただろうか？　今回はシリーズ集大成と呼ぶにふさわしい新モードの紹介と、『3』から始める初心者のための特別企画をお届けするぞ！

Text：カイゼルちくわ

麻雀格闘倶楽部3
- ■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
- ■ジャンル：オンライン対戦麻雀
- ■操作方法：タッチパネル
- ■発 売 日：2004年3月(稼働中)
- ■使用基板：—

©2002 2004 KONAMI

時間と集中力の限界との勝負!? 「全国オンライン・トーナメント」モード徹底分析!

全国の猛者16人が、トーナメントスコアをかけて競い合う新モードがこの「全国オンライン・トーナメント」モードだ。トーナメントは3回に分けて行なわれ、1回戦と2回戦はその場の上位2名のみが勝ち抜けになるというサバイバル対局！　決勝戦は通常の東風戦だが、対局相手も勝ち抜いてきた強者。相当厳しい対局になるぞ。

特に1回戦と2回戦の「予選ルール」での対局は、時間が短く連荘無しのため、一発を狙う方法や、点数が低くても素早く上がって生き残る方法が定石となる。ここで勝たなければ、決勝戦まで生き残れない。この新境地を制するのは、かなり困難!?

オンライン・トーナメント3回戦の流れ

一回戦
●予選ルール
○一位、二位が二回戦進出

二回戦
●予選ルール
○一位、二位が三回戦進出

三回戦
●決勝ルール
(通常の東風戦)

トーナメント予選ルール
○制限時間12分。12分が過ぎた時点で行なわれている局が最後となる。
○ぶっ飛びと連荘は無し。
○局数にかかわらず、制限時間終了後の獲得点棒により順位が決定。一位と二位のプレイヤーが次の回戦へ進出する。

オンラインとオフラインの多彩なモードで遊ぼう!

今回加わった新モードも含め、多彩なモードが選べるのがうれしい本作。全国対戦で、どんどん段位を上げよう!

オンラインモード
- ●全国オンライン・トーナメント
- ●全国東風リーグ　●全国半荘リーグ
- ●全国対戦
- ●日本プロ麻雀連盟公認段位認定
  ※東風リーグか半荘リーグで成績を残し条件を満たせば、東風リーグか半荘リーグで挑戦可能。

オフラインモード
- ●店内対戦　●一人打ち

麻雀素人覚醒企画 黄龍への道

超ド素人も最高位・黄龍になれる!? あまりに無謀なこの挑戦、プロ雀士の助力で奇跡は起きるのか!?

第一回 不要な牌を見切るべし

編集あっくん　えーさて、ほとんど麻雀を知らないライターのちくわ君を育てるこの企画。今回は講師に、二階堂瑠美プロと二階堂亜樹プロのお二人を迎え、基礎をたたき込んでいただきます！

瑠美プロ　よろしくお願いしま～す！

亜樹プロ　とりあえず、まずは実際にプレイしてもらえます？

ちくわ　了解です！

(……数分後)

瑠美プロ　切っちゃった。

ちくわ　へ？

亜樹プロ　ドラを切っちゃいました♪

ちくわ　ドラ……？　あ、しもたー!?　って動揺してるうちにもう次のツモ来てるし!?　えーと……。

(時間切れでツモ切り)

亜樹プロ　あー!?　それは無いです～!!

瑠美プロ　もうアガれないですよう……。

ちくわ　ひィィ左右からお叱りの嵐が!?

編集あっくん　……これホントに大丈夫か？(汗)

この状況で、ツモったドラの六索を切ってしまう四次元ド素人ちくわ。リアルに十級です。

左右からプロ雀士の直接指導を受けられる、最高の教育環境。これで伸びない人はいません！

どうも、ちくわです。こんな麻雀素人がいきなり『麻雀格闘倶楽部3』を遊ぶのは早過ぎでは？　などと最初はビクついていたのですが……心配無用でした！　一人打ちでこつこつと段位を上げていくうちに、日本と麻雀の[illegible]

二階堂瑠美プロ

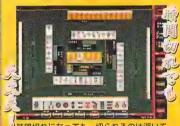
●1980年9月27日生まれ
●神奈川県出身
プロ試験に合格後、日本プロ麻雀連盟に所属、人気と実力を兼ね備えた雀士。ゲームが好きで、よくプレイするのはパズルゲーム、座右の銘は「天衣無縫」。

切る牌を選ぶ時間が足りない？

ちくわ つーか、さっきのツモ切りはわざとじゃないんですよ！ 制限時間内に牌を切れなくて！
亜樹プロ たしかに短いですけどねぇ……。
瑠美プロ でも、実際の対局でも長く考えるのは相手に失礼ですし、これくらいの早さで切らなきゃダメですよ！
編集あっくん ……と、そうこう言ってる間にも次のツモが来てるけど。
ちくわ え？ えーとこれはどれを切れば……。
（悩んでいるうちに時間切れでツモ切り）
亜樹プロ あー!?
瑠美プロ もったいないオバケが出るぅー!!
ちくわ オバ……ッ!?（汗）

瑠美プロからのアドバイス！ 次に切る牌は常に考え、事前に決めておきましょう！

こうして時間切れになっちゃうのは、ツモを引いてから切る牌を選んでいるからです。相手の手番の間にも、常に「これは要らない」って牌を選んでおきましょう！ 「あれがきたらコレ、こっちなら……」と、いくつかのパターンを考えられるようになればなおいいです。

瑠美プロ直伝の初心者向けの技がこちら。自分の手番が回ってくる前に、要らない牌（この場合五萬）をタッチして浮かせておきます。

時間切れになっても、切られるのは浮いている不要牌。これで焦りがちな初心者でも、ツモを検証する余裕ができますよ！

二階堂亜樹プロ

●1981年11月15日生まれ
●神奈川県出身
姉の瑠美プロと共に日本プロ麻雀連盟所属。周囲からは、「卓上の舞姫」と呼ばれている。趣味はビリヤードとパチスロ。

どんな牌から切ればいいのやら？

ちくわ くぅ、役を覚えてない自分には、とっさに要らない牌を見切るのは無理です！
編集あっくん とはいうものの、今いきなり五萬切っちゃったりするのはどうかと……。
亜樹プロ えーっと……もうアガれない……（ぼそっ）。
瑠美プロ しかも、八筒切っちゃったのになぜ七筒を大事に取ってあるんですか～？
ちくわ ぐぅ!?
亜樹プロ 自分に必要無くなった牌は、場をよく見てちゃんと切りま……って、あぁ!?
ちくわ え？
CPU ロン!!
瑠美プロ あ、高いぞ～♪
ちくわ ぎゃあぁ満貫!!
編集あっくん ……次の課題は危険牌か……（遠い目）。

亜樹プロからのアドバイス！ 「広く」待てるように、ちゃんと考えて牌を切りましょう！

五萬などの数牌は、とても役を作りやすい牌です。こういう牌を中心に集めて、「役を作りにくい」浮いてる字牌などを切っていけば、自然と広い待ちが出来ますよ！ 慣れてきたら、数牌でも本当に必要なのかどうかしっかり考えてから手に加えるようにしましょうね。

二枚目の赤五筒！ とよろこんで無理矢理手に加えようとするちくわに、亜樹プロからストップが。落ち着いて場を見てみましょう。

せっかく広い待ちがそろっているのを、狭くするのは考えもの。十分高くなりそうですし、欲張らずにアガリを目指すのが定石です。

次回、さらに深い二階堂姉妹の指導が！

二つのトリックプレイをモノにしろ!!

オーリーキング
■メーカー：アミューズメント[illegible]/セガ
■ジャンル：スケートボードレーシングアクション
■操作方法：スケボーインターフェイス
■発 売 日：2004年3月（稼働中）
■使用基板：CHIHIRO™

Text カイゼルちくわ

Ollie King™

©SEGA/AMUSEM[illegible] The Etnies, Es and Emerica trademarks and logos featured or depicted herein are used under license by Sole Technology, Inc. All the trademarks are used under appropriate [illegible] of all trademarks used with permission.

トリックを決め続けるとスピードがどんどん加速していく本作。今回は、早くゴールするために必要なトリックをきっちりと解説していこう!!

Coolなサウンドを体感せよ！「Ollie King」サウンドトラック発売決定！

『Ollie King』の疾走感をさらに高めるサウンドを完全収録したサウンドトラックCDが、WAVE MASTER ENTERTAINMENT（ウェーブマスターエンターテイメント）から5月に発売決定！ ビートの効いた曲を聞けば、ゲームのイメトレも完璧!?

エアトリックとグラインドを極める!!

スピードを[illegible]に加速させるには「エアトリック」と「グラインド」を決めることが必要となる。決めたトリックのランクが高ければ高いほど加速が[illegible]上がる。つまりトリックを[illegible]決めれば早くゴールできるという仕組み。本作のスピード感を味わうためにもトリックを決めていくことが[illegible]。

エアトリック 基礎編

エアトリックとはジャンプ台でボードを踏み込むことで大きくジャンプするテクニックのこと。ここではその踏み切るコツを伝授しよう。

エアトリックのランクは、X、SS、S、A、B、C、Dに区分され、それはジャンプ台のどの場所で踏み切ったかによって決まる。ジャンプ台は個々で大きさが異なるので、ランクはジャンプ台の開始位置から最終踏切位置までに対する比率で判定される。

上図のように、判定はX・SS、S、A、B、C、Dの順で10%、20%、20%、20%、30%となっている。なお、XとSSランクはある程度の速度と、ジャンプの直前でボードの前を踏み再び後ろを踏んでジャンプするという二つの条件が必須。

不慣れなうちは、B、Cランクを狙うつもりでボードを踏もう。判定の面積が広い[illegible]タイミングがずれてもD[illegible]の判定が出る可能性がある。

では、高いランクのトリックを出すコツだが、まずジャンプ台に進入したらボードの前を踏む。そして先端に差し掛かった瞬間に、ボードの後ろを踏み切ろう。Sの判定でジャンプして、時速70km以上あればSSランク、さらに時速99kmを超えていればXランクのトリックが出せるぞ。

ジャンプ台を徹底分析！

※SS・Xランクを出すには、ボードの前を踏み、改めて後ろを踏んでジャンプする必要がある。また、ジャンプアクションを起こした際に、SSランクは時速70km〜98Km、Xランクは99Km以上のスピードに達していないと発生しない。

グラインド 基礎編

グラインドとはボードを左右に傾け、バランスを取りつつ、レールの上を滑るテクニックのこと。加速力では軽くエアトリックを上回ることも……!?

左右に一定間隔で傾く重心を、ボードを逆側に傾けることでバランスを維持していくのがグラインドの基本。[illegible]は三角形のマーカーで表示され、このマーカーが画面中央のメーターを振り切った場合、レールから転落する。

ただし、[illegible]重心を傾ける方向を指示してくれるので、この通りにボードを[illegible]だけでも転落は[illegible]。

レールに飛び乗ると、すぐに[illegible]と矢印が出現する。ジャンプした直後から、ボードを[illegible]

ガイド通りにバランスをとれ!!

FOR Left

FOR Right

矢印が左を指したなら左へ、右なら右へとボードを大きく傾けよう。ただ、重心を示すマーカーはガイドの矢印とは逆の方向へ動こうとするので間違えないようにしよう。初心者は[illegible]目を止めず、指示通りに大胆な重心移動をしていくといい。

初心者はこの瞬間を見逃すな!!

ボードを傾けすぎたとしても、マーカーはメーターの中央で少し留まってくれる。その瞬間にボードを[illegible]に戻そう。

さらに慣れてきたら、矢印に従いつつも途中でボードを水平にしたり、逆に傾けたりすることで、メーター中央の白い部分でマーカーが停止するように微調整していこう。

この白い部分にマーカーを留まらせ続ければ、その時間に比例してランクが上がり、速度もどんどん上がっていく。ただし、メーターの長さが短くなっていくので注意が必要だ。

START
まずはグラインドを決めろ!!
両脇のロングレールで一気に加速!
中央のレールは短いので避けよう。
連続エアトリックを決めろ!
エアトリック
実践編
この京都ステージには大小さまざまなジャンプ台があり、エアトリックの練習にはもってこいだ。グラインドで加速しつつ、その勢いでビッグエアーを狙え!
Stage Name
kyoto
ジャンプ台
グラインドレール
チェックポイント
ハーフパイプ
ジャンプを決めて屋上へ上がれ!!
ステップレールをクリアーしろ!!
コースの左壁面に5本のレール(写真1)があり、その中で最上段にある一本だけが長いレール(写真2)となっている。小刻みなジャンプでレールからレールに跳び移り、素早く最上段のレールを目指そう!
この分岐では、屋上の方が数段有利。
狭い屋内コースでは、転倒の危険が!?
GOAL
エアトリックはタイミングがすべて!ジャンプ台ごとの特徴をつかみ、常にギリギリで踏み切れるようになるには、とにかく練習して体で覚えるしかないぞ!
ラストは天国と地獄……!?
ビッグエアーのチャンス!!
大きいジャンプ台が連続している。タイミングを合わせて、高ランクのトリックを狙え!
ロンググラインドでスピードアップ!
グラインド
実践編
ロンドンステージには跳び移りやすいレールが多く、グラインドの練習にはもってこいの場所。エアトリックとグラインドを組み合わせてスピードアップを図ろう!
Stage Name
London
ジャンプ台
グラインドレール
チェックポイント
ハーフパイプ
START
ラストスパートは非常に長いグラインドになっている。これまでに修得したグラインドテクニックを見せ付けろ!
下のジャンプ台を利用して、上のレールに上がることも可能。
このグラインドが決め手!!
GOAL
この地下鉄ゾーンは半分以上がレール地帯。
かなりの加速が望めるぞ。
一見難しそうなグラインドだが、エアトリックより加速が大きい場面も多いのでぜひマスターしたい。とにかく矢印の指示通りに反応するのが最大のコツだ!

アヴァロンの鍵 THE KEY OF AVALON™
新たなる召喚 SUMMON THE NEW MONSTERS

『VER1.20』発売を機にレッツプレイ!

今から始める『アヴァロンの鍵』
～ Beginner's Guide ～

ゲームを始めるまでの手順と、ルールの基本を改めてレクチャーしよう!

Text : C・LAN

© Hitmaker / SEGA, 2003, 2004

VER.1.20

残念ながら発売日は延期となってしまったが、その分さらに完成されたものになるはず。新たなカードが旋風を巻き起こす!?

アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚

- ■メーカー：ヒットメーカー/セガ
- ■ジャンル：ボードゲーム
- ■操作方法：タッチパネル+トレーディングカード
- ■発 売 日：2004年春予定
- ■使用基板：TRIFORCE

ゲームを始めるまで

52枚の新カードが追加され、さらに戦略のバリエーションと奥深さが増した『アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚』(以下『召喚』)。デッキにマップ、ライフなど……、さまざまな要素があるので、パッと見にはちょっと難しそうな印象を受けるかもしれない。しかし、基本的な遊び方は至って簡単。スターターを一つ買えば、すぐに始められるようになっている。

ここでは、前回触っていなかった、または始めて間も無いプレイヤーを対象に、『アヴァロンの鍵』スタートまでの手順を解説していこう。プレイが始まってからも戸惑いやすい部分は少なからずあるので、ゲームルールに関する部分もバッチリフォロー。発売まではまだ少しだけ間があるので、興味があるなら今のうちにゲームに触って慣れておくことをオススメするぞ。

STEP1 デッキとICカードを用意

カードを保護するスリーブもできれば欲しい。40枚200円だ。

STEP2 キャラクターを作ろう

手続き終了後、デッキを読み込んだら、いよいよ魔導の世界へ。四人でいざ勝負。

STEP3 いざプレイ開始!

体験プレイはカードの払い出しは無いが、100円で基本ルールを学べる。

払い出しカードでデッキを強化する楽しさはもちろん、プレイヤーキャラは魔導レベルが上がればスピードアップ。アクセサリーもいっぱいあるぞ。

チェイサーとホルダーに分かれて 鬼ごっこ

『アヴァロンの鍵』は四人のプレイヤーが鍵を奪い合うゲーム。三人のチェイサーと一人のホルダーに分かれ、追いつ追われつのデッドヒートを繰り広げるのだ。戦闘で活躍するのが、デッキに入った「モンスター」だ。これはマップを移動する足でもあり、戦闘をサポートする支援カードとして使えるものも。

特典その2 最大ライフ減少が -1 -3

戦闘敗北時に減少するライフは最大で－4。これが10プレイ間は－3で済むのだ。ちなみに、1ターン経過する度に－2されるので、これを踏まえた上で行動しよう。もともとは最大で－6だったことを考えると、かなり緩和されているのだ。逆に、ライフを得る行為は戦闘での勝利とホルダーのほこら到達の二つ。

強力なモンスターに負けてしまっても、1ターンでゲームオーバーになることは無いのだ。

特典その1 初期ライフが +2 9

『召喚』では、新規キャラクターで始めるた場合、最初の10プレイに初心者特典が二つ追加された。一つ目がライフ設定。本来は7でスタートするが、9で始まるのだ。1ターン長く遊べるので、ワケも分からず終わってしまう、なんてことは無いはず。特典が適用される10プレイの間は、キャラに初心者マークがつくぞ。

結果的に前作より4も多いのだ。最初の10プレイ以内に昇級することを目標にしてみよう。

Avalon Dic. カードスリーブを使うときは、カードの読み取り面(上部)がスリーブの底になるように入れるのがオススメ。こうすれば読み取り面が痛むことが無く、そろえやすいので読み取りエラーも少ないのだ。また、デッキに同じカードは3枚まで入れられるが、重なっていると1枚と認識されてしまうことがある。間にほかのカードを挟むようにして並べてみよう。

移動の基本
Movement

すべての行動の基礎

何をするにせよ、まずはマップ上を移動することが起点になる。移動の仕組みをしっかり覚えて、スムーズにマップを走破せよ。

マップ移動に使うのはモンスターカード。カードにタッチすると、行けるマスが白く点滅する。行きたいマスをタッチして「はい」を押せば移動終了だ。この操作を繰り返して、目的地に向かおう。

マスの色と同じ属性のモンスターで移動値と同じ数だけ進めるのが基本だが、追加の移動、マスの色を無視して動けるなどの能力を持つカードも存在する。最初は【ビーパ】など2色を合計4マス動けるカードを中心に使おう。

デッキとの相性もチェック

【フェレット】【アーマトード】【トットー】【モグタン】

移動値の最高は4だが、単色移動はかりだと思ったほど動けない。また、すべてのマスを動ける無属性移動は、移動値か低めだ。最初は2色4マス移動を多めにして、色のバランスを重視しよう。

待機中にもシミュレート

対立相手のターン中は戦略タイム。移動ルート計画や他プレイヤーの手札確認など、やれることはすべてやっておこう。こうしたことをクセ付けして、ターン開始と同時に素早く行動を開始せよ。

強力な移動支援カード

【女神】【イカロスウイング】

マスの色を無視できる無属性移動カードがあれば、移動に柔軟性を与えてくれる。【イカロスウイング】は1ターン全カードが無属性移動に。

【鬼ブル】【ケルピー】

左の2種類のカードしか持っていない、最強の移動能力。敵勢力が居ても お構いなしに通過できる。ただし、移動開始前に少し待たされる。

【チャロ】【ゴースト】

黄属性のカードのみが持つ能力で、発動条件が満たされると、規定マス数をワープ移動可能。これでライバルや、敵のモンスターを回避可能だ。

戦闘の基本
Battle

鍵を奪うために

移動を覚えたら次にチャレンジしたいのが、ホルダーから鍵を奪うこと。戦闘支援カードも有効活用して勝利を目指せ！

ホルダーから見たチェイサー、またはチェイサーから見たホルダーを対立相手と呼び、同じマスに重なると戦闘が発生。戦闘時はモンスターを選び、互いに1枚だけサポート用の戦闘支援カードを使用可能。侵攻モンスター→防衛モンスターの順に攻撃し、いずれかの耐久値がゼロになれば決着。チェイサーがホルダーに勝てばホルダーが入れ替わるぞ。相手の顔をタッチすると手札の属性が分かるので、読み合いの参考にしよう。

戦闘支援カードもしっかり考えよう

防御モンスターの耐久値を上回るモンスターで攻めれは基本的には勝利できるが、相手に手札に灰色のカード（三角）があったら要注意。さまざまな効果があり、フラフとして機能することも。1～2枚は入れておこう。

【剎那の見切り】【封じ込め】

戦闘支援カードは、攻めにも守りにも使えるものを選びたい。

デッキとの相性もチェック

テレポートばかりのデッキに歩数記録系カードを入れても無駄になる。単体の強さだけでなく、デッキと相性がいいカード優先的に組み込もう。

強力な戦闘用カード

【メカニモンク】

歩いた歩数×3が、基本攻撃値に上乗せされる。移動力があるデッキに最適。

【ポイズンスハイク】

後攻は先制付加で帳消し。攻撃すれば相手は即死。さらに【ゴースト】までもらえる。

【カリバーホーン】

自身の配置モンスター数に比例。1体につき攻撃値が5ずつアップするぞ。

【フィフティニー】

戦闘支援カードを使わなければ、攻撃値が23に上がる。さらに先制まで付く。

配置の基本
Arrangement

地味なようで奥が深いのが配置。配置すればさまざまなメリットがあるのだ。モンスターの能力の発動条件になっている場合も。

移動、戦闘に次ぐ、モンスター三つ目の使用法が配置だ。空きマスでモンスターを選択後、自分の居るマスをタッチすると行なえる配置は、多くのメリットがある。やってしまいがちなのが、何も置かずに行動終了してしまうこと。戦闘が発生すれば必ず負けになり、さらに大量のライフまで奪われてしまうことになる。ライバルを足止めしたり、先回りして待ち伏せしたり……行動終了前に(可能なら)配置、これ鉄則！

強力な配置型カード

【ティープシーカー】

配置マス色のカードを2枚引ける！

【ウッデン】

緑マス配置で攻撃値が+5される。

【タワー】

好きな対立相手からカードを盗むぞ。

配置の目的

[illegible]

脱・初心者のための三か条

☆戦闘一番を目指せ

いくら強いモンスターが居ても、2番手以降に甘んじてしまうと戦闘できずに終わってしまう可能性がある。勝算があるときは迅速に行動したい。徐々にスピードアップを図れ。

☆戦闘支援・魔法を入れ過ぎるな

戦闘支援や魔法は強力な効果を持つものも多いが、入れ過ぎると移動の足かせになる場面が増える。双方合わせて3枚程度に抑えておくのが目安。多いときは捨ててしまおう。

☆移動バランスを考えよう

色が偏っていたり、移動値が低いカードばかりだと、デッキの動きが安定しない。最初は2色4マスのコモンを、半分以上は入れておきたい。バランスを整えた上で戦略を考えよう。

黄属性の十八番てあるテレホートは、色に関係無く移動可能　さらに敵対勢力の配置モンスターを跳び越えることもてきる優れた能力　スターターにも【キラーレディー】と黄タイプに【ヒックホウ】というカートか入っているか、とちらかは残しておこう　対人戦ては必ず役立つ　配置もできる【チャロ】(UC)や最大て6マス動ける【コースト】(R)は超オススメ

今までの常識だけでは通用しない!?

戦闘支援と駆け引きの変化

～ Change of Battle support & Diplomacy ～

Text：伊勢猫

特殊能力ばっかりに気を取られて、避けで負ける……なんてのはカッコ悪いぜ！ そうそう、バージョンが変わったことで、残り手札を見てからの後出しも通用しないからな!!

『召喚』戦闘支援モンスター

【ヤドカリン】

パーセント即死

【ヤドカリン】のみが持つ戦闘支援効果で、対戦モンスター耐久値×2％の確率で即死効果が発動する。先制に弱いといった欠点こそあるが、デッキに1枚は入れておきたい支援カードだ。

【ハコリス】

パーセント避け

対戦モンスターの攻撃値×2％の確率で、攻撃を避ける戦闘支援効果。反射された攻撃以外であれば、あらゆる攻撃を回避する。確率発動とはいえ、かなり汎用性の高い防御手段となる。

【クマゴロウ】

即死無効

対戦モンスターの即死効果を打ち消し、無効化する戦闘支援効果。とはいえ、無効化の対象となるのは即死効果のみ。攻撃成功による攻撃値分のダメージは、しっかりとくらう点に注意。

【モグタン】

回避無効

文字通り、すべての回避効果を無効化する戦闘支援効果。無効化対象には、【心眼】などの先制回避も含まれる。戦闘時の発動能力として、この特性を備えたモンスターも数多く存在する。

新たに加わった支援効果

攻撃の先制権を得て、耐久値を上回った攻撃値or即死効果で対戦モンスターを打ち倒していくのが、戦闘における従来のセオリー。しかし、『召喚』で追加された新規カードと特性によって、以前の常識はもはや通用しない。

新たに追加された戦闘時の特性は、パーセント発動の避け効果と即死効果に、特性を無効化する回避無効、即死無効を加えた全4種類。その中でも重要なのが、対戦モンスターの攻撃値に比例して発動確率が上昇するパーセント避け。条件こそ相手任せの確率発動だが、従来のワイルドカード的な存在であった即死、先制さえも無効化する汎用性を持つ。この存在により防御側の選択肢が増えたことで、攻撃側も回避を見越した戦闘の駆け引きが必要不可欠となる。

過剰なパラメータ強化は、むしろ逆効果になる場面も多い。従来の駆け引きに加えて、回避を考慮に入れた対策カードをデッキに加えていくのは必須事項となる。

属性と戦闘支援の効果

右表は、各属性ごとのモンスターが持つ、戦闘支援効果一覧。新規の戦闘支援モンスターには、攻撃値と防御値がプラスされる点に注目！ 先制は黄・赤属性、避けは青・緑属性となるため、攻撃側は属性に合わせた対処が重要になるぞ。

※表内のマークは属性の中での、その効果を持ったモンスター使用頻度。◎＝高、○＝普通、△＝低い、－＝無い

戦闘支援モンスター・効果一覧

戦闘支援効果	黄	青	赤	緑
耐久値×２％即死／攻撃値＋3	－	○	－	－
攻撃値×２％回避／耐久値＋3	－	◎	－	◎
避け無効／攻撃値＋6	○	－	△	－
即死無効／耐久値＋6	○	－	○	△
先制（攻撃値＋3）	○	－	◎	△
攻撃値＋9	－	○	△	○
耐久値＋9	○	○	－	△

回避対策カードと具体例

【スコルプ】

回避発動率を下げる

攻撃値を押さえて、避けの発動確率を下げるのも立派な対処法。攻撃値アップの戦闘支援モンスターは基本だが、確実を求めるなら即死効果を持つモンスターや【ヤドカリン】を投入。

【フリィーキー】

回避無効を組み込む

最も基本的な対処法は、避け無効の戦闘支援や特殊能力を持ったモンスターの投入。2色4マスなら【モグタン】がオススメだが、先制に弱いので先制付加と組み合わせて使いたい。

【かすめ取り】

支援カードを無効化

「かすめ取り失敗時に消滅」のデメリットこそあるが、汎用性の面で見ても【かすめ取り】は十分過ぎる対策カード。とはいえ、一度使用した後は、相手に警戒されてしまうのが欠点でもある。

【タワー】

手札破壊を組み込む

確実な対処法となるのは、やはり手札破壊カードの投入。手札を盗む【タワー】が筆頭カードとなるが……、プレイングの即効性が落ちる点に注意。【守護の光】の存在も忘れないように。

回避を想定した駆け引き

避け効果を取り入れたデッキと対戦すれば分かると思うが、避け対策のカードが全く無い状態だと勝てる戦闘を落とす場面も多い。ここでは基本的な対策と具体例を挙げておくので、デッキタイプやカード資産に合った対策方法を選び、デッキに組み込んでみよう。

どの対処方法にもメリットとデメリットが存在。どれか一つの対処法を組み込むのではなく、複数の対策法とカードをデッキに組み込んだ方がいい結果を生む。

先制以外は要らない？：避けが先制に匹敵する有効な特性だと分かってもらえたと思うか……、ここで持ち上がるのが「差し替えの対象カードである攻撃値＋9＆耐久値＋9は要らないか？」といった疑問。結論からいってしまえば、答えはNO。新規に追加された戦闘支援モンスターのパラメータ強化は、どれも＋6or＋3と低めなので＋9が有効な場面もかなり多い。

エキスパンションの[illegible]カードはコレだ！

強力カード列伝

～ Strong card Catalog Ver.1.20 ～

Text：伊勢猫

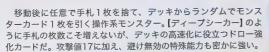
コモンからレアまで、オススメのカードをピヨズリから聞いてきたよぉ～！　かな～りバラエティーに富んだカードが多いから、きちんとチェックしておかないとダメだよ!!

青属性　カード操作の能力がアップ

【エンゼルピッチュ】Angel-pit-chu

一時、無類の強さを誇った【スカルマン】の戦闘支援モンスター版。【イカロスウイング】の入った移動デッキとの相性がよく、ホルダー時の連戦を守り抜くことも多い。このモンスターをデッキに投入するなら、避けと先制の戦闘支援モンスターは多めに入れていこう。

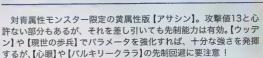
【スケールイータ】Scale-eta

移動後に任意で手札１枚を捨て、デッキからランダムでモンスターカード１枚を引く操作系モンスター。【ディープシーカー】のように手札の枚数こそ増えないが、デッキの高速化に役立つドロー強化カードだ。攻撃値17に加え、避け無効の特殊能力も密かに強い。

黄属性　スピード強化で評価上昇

【イグアン】Iguan

黄マス配置の制限が付いた、高速テレポート能力を持つ移動系モンスター。テレポート可能な最大マス数では【ゴースト】、汎用性なら【チャロ】だが、１～４マスを任意でテレポート可能な点は勝るとも劣らない。ただし、黄マスはテレポート対象にならないので注意。

【ダゴナイト】Dagon-knight

対青属性モンスター限定の黄属性版【アサシン】。攻撃値13と心許ない部分もあるが、それを差し引いても先制能力は有効。【ウッデン】や【現世の歩兵】でパラメータを強化すれば、十分な強さを発揮するが、【心眼】や【バルキリークララ】の先制回避に要注意！

緑属性　育成カードで戦闘サポート

【現世の歩兵】Earthly-Soldier

配置時に手札モンスターのパラメータを強化する、新しいタイプの強化系モンスター。攻守ともに強化していく汎用性の高さを持ち、配置マスを選ばない点も優秀。【古代の歩兵】は移動後発動となるが、こちらは捨て山モンスターのパラメータ強化なので使いにくい。

【フリィーキィー】Freeky

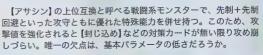
避け無効の特殊能力を持った戦闘モンスター代表格。戦闘時に戦闘支援カードを使用しなかった場合、対戦モンスターの戦闘支援カードをコピー可能なため、防御側の先制を無効化する。とはいえ、攻撃値16は及第点なので、強化モンスターと組み合わせたい。

赤属性　即死アタッカーが目白押し

【ジラコバルト】Jilla-cobalt

戦闘時発動能力を持った対戦モンスターとの対戦時のみ、即死効果が発動する戦闘系モンスター。移動マス数で即死確率がアップする【スコルプ】の方がアタッカー性能は上だが、コモンにして即死持ちは脅威的。【ラフリア（冬）】と共に競技会モードで活躍しそうだ。

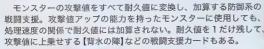
【バルキリークララ】Valkyrie-C

【アサシン】の上位互換と呼べる戦闘系モンスターで、先制＋先制回避といった攻守ともに優れた特殊能力を併せ持つ。このため、攻撃値を強化されると【封じ込め】などの対策カードが無い限り攻め崩しづらい。唯一の欠点は、基本パラメータの低さだろうか。

戦闘支援　攻守に別れた分かりやすさ

【脆弱の沼】Swamp of death

【悪夢の闘い】と避け無効を組み合わせた、攻撃系の戦闘支援カード。対戦モンスターの耐久値ダウンは２／３だが、同時に避け無効の戦闘支援としても使える汎用性がウリ。モンスターの攻撃値も上がらないため、避け対策と考えれば理想的な戦闘支援カードかも？

【硬気功】Oriental-magic

モンスターの攻撃値をすべて耐久値に変換し、加算する防御系の戦闘支援。攻撃値アップの能力を持ったモンスターに使用しても、処理速度の関係で耐久値には加算されない。耐久値を１だけ残して、攻撃値に上乗せする【背水の陣】などの戦闘支援カードもある。

魔法　デッキに合わせて有効活用

【天女の羽衣】Celestial-robe

使用後に手札１枚を捨て、5マスをテレポートできる魔法カード。実質的に２枚消費で５マス移動となるため、移動効率が高いカードとはいえないが……、ゲーム開始直後の即効性は最高。競技会モードで開始ターンにあれば、ほぼ間違い無くホルダーになれる。

【転生の宴】Summon the soul

使用後に手札を１枚捨て、デッキから任意のカード１枚を選んで置き換える魔法カード。発動コストに手札１枚を消費するが、対策カードなどを瞬時にデッキから呼び出せるのが魅力。【ディープシーカー】と組み合わせて使えば、コストに見合った働きをしてくれる。

デッキ強化の指針：エキスパンションの新カードを手に入れたら、何よりも実際に使ってみることをオススメするが……。いきなり新規カードだけでデッキを組むのは無謀。ただでさえ新しい効果も多く、全般的に移動値が低いモンスターが多いからだ。とりあえずは戦闘支援モンスター＋キーカード数枚を現状のデッキに組み込んで慣れていくことから始めよう。

『新たなる召喚』カードリスト修正版

前号に掲載したリストから、一部数値に変更が入った。従って、もう一度最新の修正版として掲載。次号では、よりレアリティの高いカードを載せる予定なので、お楽しみに。

NO	属性	レアリティ	名称	種族	移動値	攻撃値	耐久値	特殊能力・効果	移動マス
1	黄	C	モグタン	珍獣族	2	16	11	[移動中]発動　基本移動値に加え、赤2マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(避け無効　および　攻撃値+6)	●●●●
2	黄	UC	ピアス	戦人族	3	18	9	[戦闘時]発動　先制能力を持った対戦モンスターの攻撃を避ける	●●●
3	黄	C	チャリオ	戦人族	2	15	15	[移動中]発動　基本の移動値に加え、青2マスを移動できる★[戦闘時]発動：攻撃値および耐久値に(このターンの移動数)÷2をプラスする	●●●●
4	黄	UC	バクー	珍獣族	2	16	11	[移動後]発動　(6－あなたのライフ数)分、テレポートを行う	●●
5	黄	R	イグアン	戦人族	2	17	11	[配置後]発動　黄マス配置後、4マス以内の別属性マスにテレポートを行う	●●
7	黄	C	グリゲーター	亜竜族	2	14	12	[移動中]発動　基本移動値に加え、青2マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(即死無効および耐久値+6)	●●●●
9	黄	R	ダゴナイト	海洋族	3	13	11	[戦闘時]発動　先制★攻撃成功時、青属性モンスターを即死させる	●●●
10	黄	UC	オウリーン	精霊族	3	17	13	[移動後]発動　好きな枚数の手札を捨て、(捨てた枚数)回分、2マス以内のテレポートを行う[戦闘時]発動：避け無効	●●

NO	属性	レアリティ	名称	種族	能力・パラメータ
6	黄	VR	[illegible]	[illegible]	?
8	黄	SR	[illegible]	[illegible]	?

NO	属性	レアリティ	名称	種族	移動値	攻撃値	耐久値	特殊能力・効果	移動マス
[illegible]	[illegible]	UC	スケールイ　タ	海洋族	3	17	11	[移動後]発動　手札を1枚捨て、モンスターカード1枚をデッキからランダムで手札に加える[戦闘時]発動：避け無効	●●●
[illegible]	[illegible]	C	エンゼルピッチュ	珍獣族	3	16	14	[戦闘開始時]発動　手札を全て捨て、戦闘支援効果を持つモンスターカード2枚を、捨て山からランダムで手札に加える	●●●
[illegible]	[illegible]	C	トットー	珍獣族	3	14	14	[移動中]発動　基本移動値に加え、赤2マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能：対戦モンスターの攻撃値－あなたの戦闘モンスターの攻撃値)×2％の確率で攻撃を避ける　耐久値＋3	●●●●
[illegible]	[illegible]	UC	ジグラ	海洋族	2	16	13	[移動後]発動　ターン終了時、デッキからカード4枚をドローする	●●
[illegible]	[illegible]	R	サルヴェージ	精霊族	4	13	12	[配置後]発動　手札を1枚捨て、周囲2マス以内に配置されているモンスター1体を複製し、手札に加える※複製したカードは使用した後、捨て山に行かずに破壊される	●●●●
[illegible]	[illegible]	UC	シーラドン	海洋族	2	14	12	[配置後]発動　配置したマスと同属性のカード1枚を、捨て山からランダムで手札に加える	●●
[illegible]	[illegible]	R	スカルシップ	邪心族	2	17	14	避け無効　[移動中]発動　無属性移動が行える★移動後、止まったマスにいるスカルシップ以外の配置モンスター1体を複製し手札に加える※複製したカードは使用した後、捨て山に行かずに破壊される	○○
[illegible]	[illegible]	C	ヤドカリン	機械族	2	12	14	[移動中]発動　基本移動値に加え、緑2マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(対戦モンスターの耐久値)×2％の確率で相手を即死させる　および　攻撃値＋3	●●●●

NO	属性	レアリティ	名称	種族	能力・パラメータ
[illegible]	[illegible]	SR	サーペント	[illegible]	?
[illegible]	[illegible]	VR	ネプチューン	[illegible]	?

NO	属性	レアリティ	名称	種族	移動値	攻撃値	耐久値	特殊能力・効果	移動マス
[illegible]	[illegible]	C	クマゴロウ	珍獣族	2	16	10	[移動中]発動　基本移動値に加え、緑2マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(即死無効　および　耐久値＋6)	●●●●
[illegible]	[illegible]	UC	ブレードタイガー	獣族	4	18	12	避け無効　[戦闘時]発動★攻撃成功時、このモンスターの耐久値に(与えたダメージ数)をプラスする	●●●●
[illegible]	[illegible]	R	スコルプ	邪心族	2	14	14	[戦闘時]発動　攻撃成功時、(このターンの移動数)×10％の確率で相手を即死させる	●●
[illegible]	[illegible]	UC	ラフリア(冬)	植物族	3	16	13	[戦闘時]発動　対戦モンスターの耐久値が26以上の場合、相手を即死させる	●●●
[illegible]	[illegible]	C	ジラコバルト	亜竜族	3	9	16	[戦闘時]発動　対戦モンスターが[戦闘時]発動能力を持つ場合、相手を即死させる	●●●
[illegible]	[illegible]	R	バルキリークララ	精霊族	3	13	12	[戦闘時]発動　先制★先制能力を持った対戦モンスターの攻撃を避ける	●●●
[illegible]	[illegible]	UC	パールハウンド	獣族	3	10	16	[戦闘時]発動　攻撃値に(対戦相手が配置したモンスター数)×3をプラスする	●●●
[illegible]	[illegible]	C	ベビドーラ	竜族	3	13	15	[移動中]発動　基本移動値に加え、青1マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(避け無効および攻撃値＋6)	●●●●

NO	属性	レアリティ	名称	種族	能力・パラメータ
[illegible]	[illegible]	SR	スタッブスポーク	邪心族	?
30	[illegible]	VR	ナーガ	[illegible]	?

NO	属性	レアリティ	名称	種族	移動値	攻撃値	耐久値	特殊能力・効果	移動マス
[illegible]	[illegible]	C	ハコリス	珍獣族	2	13	15	[移動中]発動　基本移動値に加え、黄2マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(対戦モンスターの攻撃値－あなたの戦闘モンスターの攻撃値)×2％の確率で攻撃を避ける　および　耐久値＋3	●●●●
[illegible]	[illegible]	C	リーン	珍獣族	3	16	14	[移動後]発動　手札を1枚捨て、対立相手1人のデッキから[戦闘時]発動能力を持つモンスターカード1枚を、ランダムで手札に加える★※手札に加えたカードは使用した後、捨て山に行かずに破壊される	●●●
[illegible]	[illegible]	UC	フリィーキィー	邪心族	4	16	15	避け無効　[戦闘時]発動★[戦闘支援]カードを使用しない場合、対戦相手と同じ[戦闘支援]カードを使用する	●●●●
[illegible]	[illegible]	R	古代の歩兵	機械族	2	17	12	[移動後]発動　捨て山にあるモンスターカードの攻撃値および耐久値に3をプラスする★※上昇する値の上限は30まで	●●
[illegible]	[illegible]	R	現世の歩兵	機械族	3	12	17	[配置後]発動　手札にあるモンスターカードの攻撃値および耐久値に3をプラスする★※上昇する値の上限は30まで	●●●
[illegible]	[illegible]	UC	オロチ	精霊族	3	13	16	[配置後]発動　対立相手1人のデッキから、戦闘支援効果を持つモンスターカード1枚を複製し、手札に加える	●●●
[illegible]	[illegible]	UC	カミーラ	邪心族	2	17	13	[移動中]発動　無属性移動が行える★[移動後]発動　止まったマスから周囲3マス以内にいる配置モンスターを、ターン終了時に消滅させる★※プレイヤーのいるモンスターは対象にならない	○○
[illegible]	[illegible]	C	ロータン	珍獣族	3	16	10	[移動中]発動　基本移動値に加え、青1マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(即死無効　および　耐久値＋6)	●●●●

NO	属性	レアリティ	名称	種族	能力・パラメータ
[illegible]	[illegible]	SR	[illegible]	[illegible]	?
[illegible]	[illegible]	VR	[illegible]	[illegible]	

NO	属性	レアリティ	名称	種族	移動値	攻撃値	耐久値	特殊能力・効果	移動マス
41	[illegible]	UC	挑戦状	マップ上魔法	0	0	0	8マス以内の1番近くの対立モンスターのいるマスに、ランダムでテレポートを行う	
42	[illegible]	C	守護の光	マップ上魔法	0	0	0	この魔法を唱えてから2ターンの間、あなたは魔法の対象にならない	
43	[illegible]	UC	天女の羽衣	マップ上魔法	0	0	0	手札を1枚捨て、5マスのテレポートを行う	
44	[illegible]	R	盗賊の手	マップ上魔法	0	0	0	対立相手1人のデッキから、最もレアリティーの高いカード1枚を複製し、手札に加える	
45	[illegible]	R	転生の宴	マップ上魔法	0	0	0	手札を1枚捨て、デッキからカード1枚を選び手札に加える	
46	[illegible]	R	聖女の加護	戦闘支援	0	0	0	耐久値＋12★耐久値に(あなたと対戦相手との最短距離のマス数)×3をさらにプラスする	
48	[illegible]	C	魔鏡	戦闘支援	0	0	0	攻撃値＝0★[戦闘時]発動能力を持たないモンスターに使用した場合、同属性モンスターの攻撃を反射する	
50	[illegible]	UC	脆弱の沼	戦闘支援	0	0	0	避け無効★対戦モンスターの耐久値を2／3にする	
51	[illegible]	C	硬気功	戦闘支援	0	0	0	あなたの戦闘モンスターの攻撃値を0にし、耐久値に減らした値をプラスする	
52	[illegible]	C	背水の陣	戦闘支援	0	0	0	あなたの戦闘モンスターの耐久値を1にし、攻撃値に減らした値をプラスする	

NO	属性	レアリティ	名称	種族	能力・パラメータ
47	[illegible]	VR	刹那の見切り	–	?
49	[illegible]	SR	道化師の呪い	–	?

魔導の世界へようこそ　～次回予告～

例によって、会場にこの号を持っていけばいろいろいいことがあるよ。参加するなら、忘れないように！

住所 東京都千代田区外神田1-15-1
電話 03-3252-7528
アクセス JR秋葉原駅下車
電気街口より徒歩1分

次回は4月10日、秋葉原GIGOだ！

恒例「魔導の世界へようこそ」イベント、次回の開催地は電脳不夜城・秋葉原(でも夜は6時まで)だっ!!　稼働前に、ぜひ参加しよう！　イベント開始は15：00から。遅れないようにね。

写真はAOUショー会場で行なわれたイベントの模様。次回も盛り上げますよ！

読者参加企画

各部門とも受け付け終了！参加ありがとうございました!!

3月号より募集していた読者参加企画。カードアイデア&デザイン部門、キャラクター&モンスター人気投票と、皆さんから多数の投稿をいただきました。参加ありがとうございます！　企画に動きがあり次第、また誌面で動向をお伝えしますのでお楽しみに！　※メールでの投稿に、住所や名前などの要項が記入されていないものが多く目に付きました。締め切りは過ぎましたが、心当たりのある人は再投稿ヨロシク！

エキスパンションを目前に控え、魔導ジャーナルもヒートアップ。当コーナーでは、皆さんの参加をお待ちしています。「このカードって、こう使うと結果はどうなるんだろう……？」などの、自分ではちょっと調べにくい質問などにも答えちゃいます(たまにメーカーさんに聞きつつ)！　ハガキ、メールともP214に載っている、各コーナー宛先までよろしく！

©Sammy/ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

ガトリング……ガトリングコンビネーション
ダスト……ダストアタック
ジャンプD……空中ダストアタック
ロマキャン……ロマンキャンセル
フォルトレス……フォルトレスディフェンス
デッドアングル……デッドアングルアタック
[ ]……ガトリング(カッコ内)
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ロマンキャンセル
Ⓕ……フォースロマンキャンセル
[振]……振り向きボタン

Impression

次第に充実してきたAW-NETのコンテンツ。じっくりとやり込んで、レア階級を目指してみるのも一興です。

今回はAW-NET関連の最新情報と、チーム戦でのお役立ちキャラや連係をピックアップ。また、1対1のときに役立つネタを紹介するぞ。

ギルティギア 鶡
■メーカー:サミー/アークシステムワークス
■ジャンル:2D対戦格闘
■操作方法:8方向レバー+5ボタン
■発売日:2003年12月中旬(稼働中)
■使用基板:ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

コンテンツが増えてきているAW-NET。これを利用しない手は無い!

ゲームセンターではほとんど見掛けられないレア階級。居たら乱入してみる?

AW-NET™ 情報局

階級持ちCPUキャラの乱入条件が明らかに!

階級を持っている特殊なCPUは、レア階級に分岐後の各階級において、上位階級プレイヤーとの対人戦or上位階級CPU戦に1回勝利するまで、CPU戦1プレイ中1回、最初の試合で乱入してくることが判明。

ただし、チームプレイによるCPU戦で、二人とも上記乱入条件を満たしていた場合、階級持ちCPUキャラは乱入してこない。

また、次のレア階級に昇級した時点でフラグがクリアされ、再び上記条件が有効になり、乱入が行われるようになる。

勢力分布でさまざまな情報をゲット!

4月中旬に公開される新コンテンツ「勢力分布」では、全ユーザーに占める聖騎士と賞金首の割合や、どの称号が何人居るのか、どのキャラクターが最も多く使用されているのか、勝率はどのキャラクターが高いのか、といった情報をチェックできるようになる。

「ギルティギア 鶡」をプレイしているユーザーの現状や、自分の好きなキャラクターがどれだけのユーザーに使われているのかが一目で分かり、その情報を元に新しい楽しみ方が開拓できるぞ!!

ムックも好評発売中!!

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.15
GUILTY GEAR ISUKA
OUTLIVE
ENCYCLOPEDIA
エンターブレインムック
アルカディア エクストラ Vol.15
ギルティギア鶡
アウトライブ
エンサイクロペディア

技表、システム解析はもちろん、ムックではおなじみのデータ集もバッチリ掲載!

大会情報&店舗情報も満載!

「ギルティギア 鶡」サイトにて、筐体が設置されているアミューズメント施設のリストを掲載開始だ(3月初頭より)。また、同時に「ギルティギア 鶡」のゲーム大会情報なども掲載を開始する。なお、随時更新予定で、情報も募集しているぞ。

さらなる対戦相手を求めて新たな戦場を探してみよう

AW-NETならではのレアアイテムをゲット!

AW-NETでしか手に入らない、レアなアイテムを現在企画中。ファンならだれもが垂涎確実でプレミアが付くのは間違いナシ。獲得方法などの具体内容は決定次第AW-NETページもしくは、Guiltygearx.comや本誌の続報にて告知予定だぞ!

ギルティファンにはたまらないこのサービス。今から待ち遠しい!

鶡事典

技の組み合わせを考えると面白い！

チーム戦お役立ちキャラピックアップ

チーム戦で役に立つキャラを三人ピックアップ。チーム戦で有効な技と共に連係の例を解説していくぞ！

Text：OYZ

チーム戦で特に活躍できるキャラに注目！ なかなか勝てない人は使ってみてはいかがでしょう。

霊魂を稼ぎまくろう！

スライドヘッドの地震部分を、下半身無敵の技で回避しつつ追撃を狙うとダウン追い打ちになりやすい。しかし、ザッパのこんにちは三匹のムカデはダウン追い打ちで当てても霊魂が稼げるので非常に有効だ。

ポチョムキンが後衛になり、スライドヘッドを仕掛けつつ、これをザッパが下半身無敵の立ちKで回避。スライドヘッドがヒットしたところに、ダッシュからこんにちは三匹のムカデをダウン追い打ちで決めよう。

立ちKでスライドヘッドを回避。すると、地震部分が敵にヒットするので……、

ダッシュからこんにちは三匹のムカデをダウン追い打ちで決めて霊魂をゲット！

縛・鳳から起き攻め！

縛の中で一番のオススメはどんなキャラと組んだ場合も効果を発揮しやすい縛・鳳。

縛はヒットさせると、ダウン復帰不能かつ大きく吹っ飛ぶ。このとき追撃は可能だが、基底ダメージ補正が掛かるので、起き上がりを攻めよう。防御力が下がった相手に連続技を決めれば大ダメージは必至だぞ。

ガトリングから、縛・鳳を決める。吹っ飛んだ敵には追撃せず、起き上がりを攻めよう。

二人で協力してガードを崩そう。そこから連続技を決めれば大ダメージゲット！

縛・亀で地上に釘付け！

コマンド投げを持っているキャラと組んだ場合は、縛・亀がオススメ。ヒット後、しばらく相手はジャンプできないので、投げを回避しづらくなるからだ。チップの幻狼斬やEXポチョムキンのニトロフックなどの移動投げも決まりやすいまた、投げ判定の発生が遅いコマンド投げも有効になるぞ。

縛・亀でジャンプを封印した場合は投げ技が有効になる。

ネクロ怒った場合などのガード不能技も有効。これってどうやって避けるの……強力だ！

スライドヘッドを活用

スライドヘッドはガード不能の地震を引き起こす技。この地震は多人数対戦の場合、自分に一番手前のキャラにしか当たらない。また、前衛で使うと倒れ込むガード可能な部分が敵に当たりやすく、後衛だと前衛の味方に当たってしまいがちになるので、イマイチ使いにくい技と思われがち。

しかし、特殊な判定の技を持っているキャラが味方ならば、後衛からでも存分に仕掛けられる。スライドヘッドの地震は足元にしか判定が無いので、出した瞬間に前衛が下半身無敵の技を出せば簡単に地震部分で敵を攻撃することができる。代表的な技は、ブリジットの➡＋Pやザッパの立ちK。また、ディズィーやテスタメントのダッシュでも避けられるぞ。

ポチョムキン

POTEMKIN

動きが遅いため、遠距離ではやることが少ないポチョムキン。味方次第では遠距離でも大活躍できるぞ！

縛を活用！

EX梅喧は、ノーマルキャラでは覚醒必殺技だった縛が当て身技から普通の打撃技になっている。攻撃発生が早く、ガトリングから連続技に使えるので、能動的に当てることができる。主に【しゃがみK↓近距離立ちS↓足払い】のガトリングからヒット確認して決めていこう。

うまくヒットさせたら、ステータス異常をうまく利用し、味方と集中攻撃を仕掛けよう。

ちなみに、縛の効果は、

縛・亀：相手のジャンプ封印
縛・麟：相手の必殺技封印
縛・龍：相手の攻撃力低下
縛・鳳：相手の防御力低下

の4種類となっている。

例えば、縛・亀をヒットさせた後は投げ技を狙うのが有効。ジャンプが封印されているので相手の投げ間合い外から投げを仕掛ければ、回避は困難。特に、威力の高いコマンド投げを持っているキャラと相性がいい。

また、縛・麟をブリジットに決めれば、YOYO配置＆引き戻しができない。通常の攻めができなくなるので、多少強引に攻め込むのもアリ。

ほかにも、タイムオーバー間近に縛・鳳を仕掛ければ逆転されにくくなる。2対1の対戦でならなおさら効果的だ。

梅喧 EX

BAIKEN

イマイチ持ち味を発揮する場面が難しいEX梅喧。しかし、縛を使いこなせば特殊な援護ができるぞ！

EX梅喧には特殊な技が多い。その可能性の一端をここに紹介する。

鴉事典 ほとんどのコマンド投げ後や覚醒必殺技ヒット後は、追撃ができなかったり、基底ダメージ補正が掛かったりする。ただ、まれにディズィーのネクロ怒った場合のように、（ディズィー [illegible]

敵の前衛を後ろからけん制

テスタメントは、近距離に居る味方に当らない攻撃で敵を狙える技を持っている。一つはファントムソウル。この技は、飛び道具の前半部分に攻撃判定が無い。前衛を気にせず飛び道具を撃てるので、けん制に使いやすい。二つ目は、➡+HS。この技は鎌の根元部分に攻撃判定が無い。味方に密着して繰り出せば、敵のみを攻撃できるぞ。特に味方が攻撃されているときのフォローに効果的だ。

味方が前衛の敵に攻撃されているときには、この➡+HSが効果的だ。

ファントムソウルの出始めは攻撃判定が無い。前衛の味方には当たらないぞ。

後衛の仕事

後衛で最も力を発揮できるキャラはテスタメント。エグゼビーストを筆頭に、後衛でしっかりと味方を援護できる技を数多く持っている。

空中から接近してくる敵には、ジャンプKや空中ゼイネストを設置するのが有効。設置後は敵を跳び越えさせないことを意識して動いていこう。

こう着状態になったら、ファントムソウルやエグゼビーストで前衛を援護していこう。敵の連続技をカットする以外に、味方はこれらの飛び道具を起点に攻めることができる。

前衛の味方が攻撃をくらっている場合は、近い場合は➡+HSで、遠い場合はエグゼビーストで援護しよう。

なお、別ラインから敵が来ることを予想したら、ゼイネストを設置するのが効果的だ。

テスタメント

TESTAMENT

後衛ポジション、ドラフト1位のテスタメント。後衛で活躍する恵まれた技の数々を紹介していこう。

ナイトメアサーキュラーで追撃

覚醒必殺技は複数の敵にヒットするものが多く、味方にヒットしてしまう可能性が高いので、味方と挟み込んでからの連続技には使いにくい。しかし、ナイトメアサーキュラーは覚醒必殺技には珍しく、一番手前のキャラにしか攻撃が当たらない。しかも、ヒット後に徐々に与える毒ダメージが大きい。そこで、味方と挟み込んだときに追撃で使っていこう。味方を巻き込むこと無く、簡単に追撃することができる。

遠距離でも狙える上、味方には当たらず、その後毒ダメージを見込める。

味方が地上連続技を決めていたら、追撃にナイトメアサーキュラーを決める。

エグゼビーストで邪魔をする

画面端同士に居ても、敵の後ろから攻撃することができるエグゼビーストは、状況によってさまざまな使い方ができる。前衛が攻撃しづらい敵後衛をけん制、自分から遠い位置で連続技をくらっている味方のカット、スキを見せた味方に対する反撃の邪魔、カウンターヒットのよろけを利用し、連続技にも使える。この技を意識させ、敵の行動をうまく制限していこう。そうすることで味方が効率よく動けるぞ！

カウンターヒットするので、相手はよろける。ここから連続技を決めるのが理想だ。

前衛の味方が強引に近付いて反撃を誘い、それをエグゼビーストでカットする

バッカスサイを重ねて、EXジョニーに向かってディバインブレイド……。

うまく当て身すれば、敵の起き上がりにミストファイナーが重なり、ガード不能に。

突発！ 有効連係ピックアップ 1

敵を挟み込んだ状態でダウンをさせたら、ジョニーがバッカスサイをダウン中の相手に当て、EXジョニーがミストファイナーを用意。すかさず、ジョニーがEXジョニーに向かって、地上ディバインブレイド→追加攻撃を仕掛ける。これを当て身に成功すれば、敵の起き上がりにガード不能のミストファイナーが重ねられるぞ。

しゃがみ姿勢で、後衛の飛び道具を回避する。そして飛び道具を追い掛けつつ……

近付いて二択を迫ろう。チームの息を合わせるのが重要だぞ。

突発！ 有効連係ピックアップ 2

ファウストのしゃがみ状態は姿勢が非常に低い。これと、ヴェノムのスティンガーエイムを組み合わせれば、後衛から飛び道具で援護が可能だ。

この連係はほかのキャラでも応用できる。前衛ならザッパのダッシュ、後衛ならイノのケミカル愛情、カイのスタンエッジ、ディズィーのHSよく話し相手になってくれます、などでも可能だ。

鴉事典 うのも面白い。友だちと相談して、君もオリジナルチームで闘ってみてはどうかな？

1対1になったときのために

タイマン用小ネタの部屋

多人数対戦ができるとはいえ、チームメイトが居ないとき、味方が倒されたときなど1対1の状況は少なからずある。そんなときに役立つワンポイントテクニックを紹介！

Text：CYZ（ディズィー）、真瑠世（スレイヤー、ジョニー）

血を吸う宇宙後の連撃

血を吸う宇宙を決めた後、ダッシュ近距離立ちSで拾うのが最も有効だが、その半面難度が高い事実がある。そこで、画面端以外ではKマッパハンチ～Dコンビネーション（2段目・連係）を決めるのがオススメ。この後は立ちP→ジャンプ【P→K→D】と追撃して起き攻めを狙おう。この追撃なら、難度を格段に落としつつ、ある程度のダメージを与え、テンションゲージをためることが可能だ。

また、V字型ダンディーを連続技に使う場合は、空中連続技をハイジャンプ【S→HS】とつなげてから出すといい。威力は高くないので無理に狙う必要は無いが、ダウンを奪いたいときに使っていこう。

血を吸う宇宙の後はKマッパハンチも有効。威力よりも安定重視ならコレで決まり。

起き攻め連係パターン

Ⅰ 通常投げ→ダッシュS木の実Ⓕ ジャンプK泡
（ヒット時）➡+HSⓓ ハイジャンプ【P→S→HS】
（中段攻撃）空中ダッシュ【P→HS】
（下段攻撃）着地→【しゃがみK→しゃがみHS】Ⓒ S木の実（起き攻め用）

Ⅱ（始動）【立ちK→しゃがみHS】→S木の実 Ⓕ
（起き攻め）バックジャンプ→空中ダッシュ（振り向き）HS→K泡→空中ダッシュ【P→P→HS】→【しゃがみK→しゃがみHS】

EXキャラならではの起き攻め

左カコミの起き攻めパターンを補足。連係Ⅰは通常投げ後、敵に密着してS木の実を取るときに使ってたんです（以下：木の実）を設置。直後にジャンプの昇りでK独りにしてください（以下：泡）を出す。木の実の停滞部分で泡を割り、その破片に隠れつつ中段と下段の二択を迫れるぞ。

連係Ⅱは、ガトリングでダウンを奪ってから、キャンセルしてS木の実を作る。次に、木の実をフォースロマキャンし、バックジャンプして距離を調整。その後、空中ダッシュから振り向いてジャンプHSからキャンセルしてK泡を出そう。このとき、ジャンプHSがヒットした場合は、その後の連係が連続技になる。ガードされていたら、木の実の槍部分を敵がガードしている間に、空中ダッシュから【P→P→HS】と着地のしゃがみKで二択を仕掛けられるぞ。

ダウンさせつつS木の実でキャンセル。➡にレバーを入れながらフォースロマキャン。

空中ダッシュから振り向きつつジャンプHSを重ね、キャンセルK泡を出す。

ジャンプHSがヒットしていれば、木の実の槍部分から空中ダッシュPが連続技になる。

下段の選択肢

今回は、強力な中段攻撃になる燕穿牙を活かすための下段の選択肢を紹介しよう。

下段の選択肢で有効なのが、ダッシュ【立ちK or しゃがみK→足払い】→ライン飛ばし。または画面中央なら足払いを近距離立ちSに変え、ライン移動で追い掛けて空中連続技。足払い後はライン飛ばし攻撃→ジャンプHSでたたき付けて起き攻めを狙うのがオススメ。

また、テンションゲージがある場合は、足払い→ライン飛ばし攻撃→地上ディバインブレイド～追加入力フォースロマキャンを使おう。追加入力はダウン復帰されやすいので注意しよう。そして、フォースロマキャン後は【振】→ジャンプHSが有効。ダメージを取るならジャンプK→燕穿牙がいいものの、ジャンプHSなら起き攻めを狙える。

足払いからライン飛ばしへつなぐ。この後は起き攻めを重視した連続技がオススメ。

連続技後のセットプレイ

先ほどの連係でジャンプHSでたたき付けた後の起き攻めを紹介しよう。この後は前方ジャンプをして空中ダッシュ【P→HS】、または着地してからの足払い、空中ダッシュ後に技を出さずに着地してからの通常投げ、などが有効だ。

着地してからの下段の選択肢は、距離が遠いので強力な連続技は狙えないが、空中ダッシュはジャンプ攻撃が相手の起き上がりに重なるので割り込まれにくく、連続技で一気に大ダメージを与えられる。

空中ダッシュ【P→HS】後は、画面端でテンションゲージがあるなら蒙張の居合いにつなぎ、画面中央 or テンションゲージが少ない場合は、近距離立ちS→ライン飛ばし→ライン移動→空中連続技を決めよう。ループ性は低い連係だが、破壊力は高いぞ。

オーソドックスだが、空中ダッシュを絡めた起き攻めは決まるとオイシイので狙おう。

鴉事典 ディズィー補足：連係で使っているS木の実は、[illegible]部分に[illegible]れるまで[illegible]ず、[illegible]に[illegible]ことで[illegible]動発[illegible]させている。
ジョニー補足：[illegible]で[illegible]長の居合い[illegible]+HS[illegible]で追撃可能。[illegible]の[illegible]空中連続技[illegible]げられので[illegible]ひとも決めたい。

新たにチームを考えてみては？

愛と現実の鶍処方箋

自分のキャラを使いこなせるようになってからが本番です。チーム戦ならではの組み合わせを考え、効率のいいチームを作ってみましょう。

悩　うまくチームが機能しません……

振り向きやライン移動の操作はバッチりだし、EXキャラも使いこなせているのにイマイチ勝率が上がらない……。ファチスト先生一体何が原因って居ないし。あ、ちょうどいいところにヴァチストさんが！　久し振りにご教授願えますか？

自分のチームを見直しましょう。もしかしたら重大な欠点があるかも。

解壱　キャラのタイプを知りましょう

個々がキャラを使いこなせても、チームとしてうまく機能しなければ安定して勝つことは難しいでしょう。チームの方針によって、キャラごとの役割を大まかに分けてみます（下表参照）。まずは、チームの方針を「接近戦重視」か「バランス重視」にするのかを考えてみることです。

近距離で闘いやすいキャラのみで構成されているなら「接近戦重視」、遠距離戦に長けたキャラが居るなら「バランス重視」でいくのがいいでしょう。

どちらの方針にもキャラごとに適した役割があります。「接近戦重視」なら機動力を駆使して敵をかく乱させる役の「回り込みタイプ」と、正面から果敢に攻め込む「正攻法タイプ」。「バランス重視」なら、切り込み役の「前衛」と、飛び道具などでフォローをする役の「後衛」に分けられます。

チームの方針を決めたら、キャラごとのタイプが被ってしまわないように組み合わせを考えてみましょう。

チーム構築でポイントになるのはキャラごとの役割分担です。

接近戦重視チーム

バランス重視チーム

解弐　チームごとの戦術を考えましょう

チーム内で役割分担ができたら、戦術を考えていきましょう。

「接近戦重視」のチームは、味方が後衛になっても戦力になりません。敵を二人で挟み込む陣形を作るように動きましょう。正攻法タイプのキャラが敵を引き付けている間に、回り込みタイプのキャラが敵の背後を取りに行きましょう。

「バランス重視」のチームは、お互いが動き回っても効果的ではありません。後衛が画面端を陣取り、前衛がその前で闘う形を意識してみましょう。前衛は後衛のフォローを期待して、積極的にガードを崩しにいくといいでしょう。

接近戦重視チーム一例

回り込みタイプ ミリア ＆ 正攻法タイプ ポチョムキン

ミリアは空中ダッシュや高速落下で動き回り、敵をかく乱する。そのスキにポチョムキンが重い一撃を決めましょう。

回り込みタイプ チップ ＆ 正攻法タイプ ソル

チップの三段ジャンプを使えば、敵の後ろを取るのは容易。ソルはチップに的を絞らせないよう敵を押さえ付けましょう。

バランス重視チーム一例

前衛タイプ スレイヤー ＆ 後衛タイプ カイ

空中スタンエッジでジャンプをけん制。スレイヤーはそれに合わせて突っ込みましょう。相手の出方をうかがってもいいですね。

前衛タイプ ポチョムキン ＆ 後衛タイプ ディズィー

ディズィーの魚を捕る時に使ってたんですはフォローに使えます。ポチョムキンが攻撃をくらったらすぐにフォローしましょう。

救済後……　いきなりの終結……!?

何で消えるのかは分からないが、医師会の消滅が近付き、コーナー存続の危機に陥る。次号は……無いかも。

ヴァチスト：ふぃ～～。これでかなりの数の迷える子羊を救えましたね。しかし、ファチスト先生はどこ行ったんですかねぇ？　ん？　この手紙は何でしょう……。

－ガサガサ－

ファチスト（手紙）：ヴァチストへ、eb！暗黒医師会は消滅するかも。……ゴメン。

ヴァチスト：えぇっ！　来月からこのコーナーどうなっちゃうの～！

鶍事典　チーム戦の補足：上記のキャラ以外に後衛タイプのキャラに[illegible]

『ギルティギア 鶍』ムックついに登場！
この激戦を生き延びろ！
OUTLIVE

ENTERBRAIN MOOK ARCADIA EXTRA VOL.15
GUILTY GEAR ISUKA OUTLIVE ENCYCLOPEDIA
―ギルティギア 鶍 アウトライブ エンサイクロペディア―

写真で学ぶ！―全技紹介―
全20キャラの通常技、必殺技を連続写真付きで紹介！ もちろんEXキャラクターも完全フォロー。敵を知り、己を知った者だけが勝利できる！

読んで学ぶ！―システム解説―
今度の敵は一人じゃない!? 振り向き、ライン移動など、多人数対戦ならではの新システムを徹底解析。本書を読んで多人数対戦の覇者となれ！

目で見て学ぶ！―豪華付属DVD
対戦セオリーや、各キャラクターごとのポイント、オススメコンビなどを映像でお届け！ 奥が深い多人数対戦の妙を視覚的に理解しよう！

MOOK ＋ DVD

絶賛発売中！
定価1,659円(税込)
特別付録：攻略DVD

©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd. ©Sammy 2003 ALL RIGHTS RESERVED
Cover Illustration 岩崎 恵美子(アークシステムワークス株式会社)

ENTERBRAIN MOOK ARCADIA EXTRA VOL.15
GUILTY GEAR ISUKA
OUTLIVE ENCYCLOPEDIA
―ギルティギア 鶍 アウトライブ エンサイクロペディア―

DVD Contents
●システム解析
新システムを映像を交えて分かりやすく解説！
●対戦セオリー
多人数対戦ならではのさまざまなセオリーをレクチャー！
●キャラクター別攻略
全20キャラクターをEXキャラも含めワンポイント攻略！
●BONUS
全フォースロマンキャンセル対応技を映像で紹介。タイミングを目で見て覚えよう！

本誌とセットで理解度倍増！！
豪華付録DVDを見逃すな！！

DVD Contents
●システム解析
本作独自のマルチシフトを徹底解析！
●ボス攻略
屈強なボスたちをパターンに分けて攻略！
●キャラクター別攻略
CPU専用キャラを除く全34キャラの連係、連続技を網羅！
●BONUS
各チームの中間デモとエンディングを完全収録！
●真剣勝負
『KOF』有名プレイヤーたちの共演！漢たちの真剣勝負に刮目せよ！

「闘劇2004」への備えはこれでO.K.！
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.14
THE KING OF FIGHTERS 2003
FLAME OF NOVA

絶賛発売中！定価1,659円(税込)
特別付録：攻略DVD

©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
Cover Illustration FALCOON

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル 営業局 電話(03)5433-7850
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先：電話(03)3499-9300 http://www.ascii-store.com/
ARCADIAMAGAZINE.com http://www.arcadiamagazine.com/

株式会社 エンターブレイン
eb! enterbrain

キャラクター別攻略

ロバート・ガルシア

ROBERT GARCIA

Text: ラオウ

コスチュームが一新された「最強の虎」。各種必殺技にも磨きをかけて帰ってきたので、改めてチェックしよう!! 新しい極限流を体験しないのはナンセンスや!

新生龍撃拳を使う!

技モーションが一新された龍撃拳は、性能がパワーアップ。特に弱は技後のスキが小さく使いやすい。弾の飛行速度が速いので、遠距離で連発するのがシンプルかつ強力で気持ちいい。お互い画面端くらいの距離では、弱龍撃拳(ガード)→弱龍撃拳に跳び込まれても、ガードできることが多い。気軽に出してOK。相手のジャンプが読めたら出掛かりに上半身無敵のある弱龍斬翔を早出しして迎撃すれば、いうこと無しや!

画面端〜画面端に離れたら、することは一つ。弱龍撃拳をひたすら撃つんや!

たまに様子を見て、ジャンプしてたら弱龍斬翔をかましたるんや! 早めに出すんやで!

連続技

基本はしゃがみBから→+Bor↘+Bにつなぎ、キャンセルして各種必殺技につなげていく。パワーストックが無いときは強飛燕旋風脚(追加入力)、余裕があるなら弱龍虎乱舞につなごう。強飛燕旋風脚は間合いが遠いと全段ヒットしないことがあるので、なるべく弱龍虎乱舞を使いたい。コマンドが難しいという人は、しゃがみBからの→+Bを→↓↘+Bで出し、続いて→↘↓↙←+Aという入力で出すといいかも。

連続技は、しゃがみB→→+B→弱龍虎乱舞までつなげられれば及第点。

これでは満足できないアナタは、欄外のごっつい連続技に挑戦してみよう。

そのほかの注目技

通常技では遠距離立ちCが熱い。発生こそそれほど早くないが、技の持続時間、攻撃判定はなかなか優秀。中間距離で適当にバラまいておくと、ジャンプに引っ掛かったり、思わぬ技をつぶしたりする。

覇王翔吼拳はタメが可能になった。前述した遠距離戦での龍撃拳に交ぜるといい感じのフェイントになる。ボイスもイケているので必聴だ。

最後は新登場のリーダー超必殺技。メインで使うのはBボタンで出す地龍背穿脚の方。実はこの技、近距離だと暗転後にガードが間に合わないほど発生が早い。飛び道具はもちろん、デュオロンの幻無脚などにも視認からヒットさせられるぞ! 使うしかっ!!

覇王翔吼拳はタメ可能。シリーズ通してやってる人ほど引っ掛かる(笑)。

隠れた高性能のリーダー超必殺技。さまざまな場面で活躍するのでぜひリーダーに!

立ちCは深い。分かったフリでも、とりあえず出してみよう。いつか分かる日が来る。

キャラクター別攻略

ビリー・カーン

最近、じわじわと評価が上がってきているビリー。その理由は堅い立ち回りにある。長いリーチと二択を駆使して、相手に接近を許さずいやらしく闘おう。

基本の立ち回り

立ち回りで使う技はしゃがみAがメインになる。スタート位置ぐらいの間合いで出していくのが基本だ。

しゃがみAを当てた後は相手がジャンプしたくなるポイント。ここで→+Aや垂直ジャンプAを出せば、相手のジャンプし始めを落とすことができる。もし相手がジャンプしていなくても、大きな反撃は受けにくいので、多用していこう。これに、リーチの長いジャンプCを交ぜれば、立ち回りは完璧だ。

スタート時の間合いでは、しゃがみAを出す。できれば空振りしないように出そう。

しゃがみAを出した後は、→+Aや垂直ジャンプAでジャンプを防止できる。

ダメージを奪う!

相手を寄せ付けない立ち回りで勝つのがビリーの理想的な闘い方だが、ガードを崩す手段も持っている。

まず挙げられるのが下段判定のしゃがみB。しゃがみBを2発出してヒット確認し、弱強襲飛翔棍につなげよう。

しゃがみBと対になる中段の選択肢は、昇りで出す垂直中ジャンプC。見てから立ちガードすることはほぼ無理なので、非常に有効だ。

弱強襲飛翔棍後の追い打ち

画面端で弱強襲飛翔棍を当てたら、超火炎旋風棍につなぐのが基本。しかし、パワーストックが1個のときは、その後の守りに不安が残るので、追撃を近距離立ちDに変えよう。キャンセルして←+Aを出せば、相手の着地にぴったり重なるぞ。←+Aヒット時は、目押しで交代攻撃や少し歩いてのしゃがみC、弱大旋風などにつなげられる。ガードされても有利なので、垂直ジャンプCやダッシュからのしゃがみBで二択をかけよう。

弱強襲飛翔棍後の追撃に近距離立ちD→←+A、しゃがみガードにヒットすれば…

交代攻撃がつながる! アクセント程度に使ってみよう。ヒット時の見返りは大きいぞ。

垂直ジャンプCを当てた後は、若干ビリーが不利な状況になる。しかし、相手は攻撃をくらった直後なので反応が遅れ、見逃してもらえることが多い。ジャンプの着地にはスキがあるが、後転や無敵時間のある交代攻撃などでフォローしていこう。

動かないようなら、再び垂直中ジャンプCを出したり、ダッシュからしゃがみB×2を狙ってもいいだろう。

しゃがみB×2を出してヒット、ガードされていたら

昇り垂直中ジャンプC! まずガードされないので、当てた後の攻防も考えおこう。

KOF事典2003

ロバート・スタイリッシュ連続技：近距離立ちAはヒットストップが異常に短い。難度は高いが出現攻撃→近距離立ちA→←+A→強龍斬翔→弱龍虎乱舞が決まる。虎なら決めろ。

当て身あれこれ：通常技キャンセルで当て身を出せば、ガードキャンセルC+Dを取れる。基本的に火龍追撃棍(上段)でOKだが、一部のキャラにはスカったり(その後ほぼ五分)、水龍追撃棍(中段)でないと当て身できないので注意。スカるキャラ：主人公チーム、テリー、ロバート、ラルフ、クラーク、京、牙刀、大門、雛子　中段で取るキャラ：ジョー、舞、紅丸、K'、マキシマ

進化の頂点を目指し、完璧な育成計画を！

稼働からだいぶ経ち、戦術も成熟してきた『ドラゴンクロニクル』。しかし最近始めたばかりの人や、改めて別属性のドラゴンを育て始めたという人には、周囲のレベルが高い今の環境はかなり厳しいはず。そこで今回は新着情報とともに、初期育成の鍵となるCPUへの対策と、初期に修得可能な技を一挙公開するぞ！

Text：カイゼルちくわ

ドラゴンクロニクル	
■メーカー	ナムコ
■ジャンル	育成対戦
■操作方法	タッチパネル
■発売日	2003年12月(稼働中)
■使用基板	SYSTEM246

©2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHT RESERVED

君はもう手に入れたか!? プレミアムトレカ、公開!!

現在も全国の店舗で続いている、トレーディングカードキャンペーン。全162種類にもおよぶカードの中でも、とりわけレアリティの高いものを今回は紹介！　中には、驚くべき秘密が記されたカードも……。

ゴールドカード

幸運種ドラゴン12種類

ゲーム中でもかわいらしさ抜群で画面を動き回る幸運種は、一部金押しが使われている豪華版。Yバージョンのイラストは、絶対必見の愛らしさだ！

シルバーカード

キャラクターカード9種類

各キャラクターを描いたカードは、一部銀押し仕様。ストーリーモードでしか出会えない彼らの、隠れた一面が分かる唯一のアイテムだ！

トレカキャンペーンはまだまだ終わらない!!

トレカキャンペーンは配られたカードが無くなった店舗では終了となるため、すでに近隣の店舗ではキャンペーンが終わってしまった……などと嘆いている人も多いだろう。しかし店舗によっては、トレカを配る時間を限定することにより、いまだに十分なカードの在庫を保っているところもある。トレカをコンプリートしたいという人は、知り合いとトレードをする際にも、ぜひこうした店舗の情報を集め、強化に挑戦してみてほしい。通常では、トレカのみならず、普段対戦したことのない相手との駆け引きや未知の戦術など、貴重な経験が得られるはず！

また、トレカの袋に付いている応募券で専用収納ファイルが当たるプレゼント企画もまだまだ継続中！　3月31日の第一次締切の次、第二次締切は4月30日に迫っているぞ。

究極のカードをその手に!!

最高のレアリティ？ 謎の「無属性」ドラゴンのカードは!?

前号でその姿のみ公開されていた、「無属性」のドラゴンたち。融合法則はもちろんのこと、その特徴やその正式な種の名称さえも、いまだに謎に包まれたままだ。

しかし今回のトレカの中には、彼らのいまだ未公開の情報が記されたカードが6種類存在する。さらにこれらのカードはゴールド、シルバーのカードを上回る豪華仕様との噂も？

プレゼント！ 『ドラクロ』トレカ コンプリートセット!!

何と、ナムコより『ドラクロ』トレカのコンプリートセットをゲット！　このコンプリートセットを1名様にプレゼントするぞ。詳しくは58ページのプレゼントコーナーへ！

はみだしクロニクル トレカのもらい方を復習！　キャンペーンに参加している店舗で、プレイ前に店員さんにカードが欲しい旨を伝えれば、500円分(3クレジット)『ドラクロ』をプレイすることに2枚のカードがもらえる。キャンペーンやプレゼント応募の詳細は、『ドラクロ』情報が満載の公式サイト、「ドラゴンウェブ」でチェックできるぞ！　http://www.dragon-web.com/

時にはプレイヤーよりも手強い難敵に？

CPUドラゴン対策指南

突拍子のない攻撃で、場を混乱させてくるCPUドラゴンたち。乱戦に慣れていない初心者泣かせの彼らだが、幼竜・成竜・基本種至竜・亜種至竜の4タイプごとに、明確な特徴があるので対策は立てやすい。

幼竜タイプ

各属性につき一体ずついる幼竜のCPUは、炎属性の「バーニル」（打撃タイプ）を除く5体が、すべて魔法攻撃を連打してくる。しかしその攻撃力は低く、攻撃をくらっても大した損害はない。

乱戦になったら、読み合いの上では彼らは存在しないものと、無視を決め込んでも構わないだろう。

H P	200
M P	100
打撃力	70
魔法力	70
耐 力	110
運	70

シールドで楽勝？

対策はシールド（バーニルにはガード）で安定。光の「ティアナ」はごくまれに「神風」を出すので注意。

基本種至竜タイプ

闇・炎・雷が打撃を、光・氷・金が魔法を連発してくる。ごくまれに別の攻撃をしてきたり、行動選択時間の間にキョロキョロと攻撃目標を変える、いわゆるフェイントを使ってくるのが厄介な相手だ。

行動選択時間が終わるまでは、いつでも防御行動が取れるように構え、目を離さないようにしたい。

H P	300
M P	200
打撃力	160
魔法力	160
耐 力	120
運	70

油断できない強敵

至竜は攻撃力が高い。フェイントはあまりかけてこないが、油断して攻撃をくらうことは避けたい。

成竜タイプ

光・氷・金の成竜は打撃を、闇・炎・雷の成竜は魔法を連発する。攻撃力は高いがその行動パターンは幼竜とほぼ変わらず、読みやすい。

ただし、炎属性でありながら魔法を連発する「エキドナ」と、「疾風の印」を高頻度で使う雷の「ヴォルム」には、多少警戒が必要だ。

行動はワンパターン

幼竜と同じく、防御はほとんどしてこない。ただし攻撃の威力は高いので狙われたら確実に防いでいこう。

H P	250
M P	150
打撃力	110
魔法力	110
耐 力	120
運	70

check! ミドガルズ

「見切りの心得」「盾復活の心得」を使う難敵。いっそ手を出さない方がいい。

check! クロノス

「連撃の印」で連続攻撃をする上、「クイックダイブ」も使う。ガード必須！

亜種至竜タイプ

炎は常に打撃を、光・闇・金・雷が終始魔法を連発し、氷は前半は魔法、後半は打撃を主体にする。違う攻撃を織り交ぜてくることも多い上に、ほぼ毎回フェイントをしかけてくる厄介なドラゴンたちだ。

それでも行動パターンに幅は無いので、常にフェイントに注意して攻撃を確実に防げば勝てる！

H P	350
M P	250
打撃力	200
魔法力	200
耐 力	120
運	70

フェイントに注意!!

フェイントで惑わせ、強烈な一撃をたたき込むのが得意。一撃でもくらってしまうと、かなり不利になるぞ。

check! サラマンダー

防御不能の自爆技「ダブルペイン」を連打する。早めに気絶させてしまおう。

check! ウロボロス

「アクアラ倍取りの念」と「魔神召喚」を使う。「魔人召喚」は最優先で防ぎたい。

check! リンドブルム

盾破りの魔法「ジャッジメント」を頻繁に使う。持続性のシールドは使うな！

はみ出しクロニクル CPU豆知識：成竜以上のCPUドラゴンは大技でMPが尽きることが多く、後半戦ではガードでMPを回復してくることが多い。特に気絶してその場に居ないドラゴンの方を向いたまま動かない場合は、ガードかシールド、祈りのどれかを必ず使う。また、彼らは覚醒マーカーがたまると即座に覚醒技を使用してくるが、亜種至竜はまれに使わないことがあるぞ。

修得技一覧表

基本四種(基本種、亜種、基本種(濃)、亜種(濃))のドラゴンが覚える技は、これですすべて。覚えたい技に狙いを定めたら、前号で掲載した融合法則表も参考にして、無駄なく最短距離で技を手に入れていきたい。

光

	基本種	亜種	基本種(濃)	亜種(濃)
打撃技	フォトンブロー フォトンブレイク 神風 ボディブロー ボディブレイク カウンター	フォトンブレイク 神旋風 ボディブロー ボディブレイク ボディパニッシャー カウンター	フォトンブレイク 神風 フォトンクラッシュ ボディブロー カウンター	フォトンブレイク 神風 神旋風 ボディブロー ボディパニッシャー カウンター
魔法技	ホーリーブレス ホーリーシュート 慈悲の矢 エアロブレス エアロシュート エアロストライク	ホーリーシュート 慈悲の矛 グランドクロス エアロシュート エアロストライク	ホーリーシュート 慈悲の矢 慈悲の矛 グランドクロス エアロシュート エアロストライク	ホーリーシュート 慈悲の矢 慈悲の聖槌 グランドクロス エアロシュート
シールド技	いやしの盾 幸運の壁 光の盾 反射の盾 反射の壁	いやしの盾 幸運の壁 光の盾 反射の盾 反射の壁	いやしの壁 幸運の壁 光の壁 反射の壁	いやしの壁 幸運の壁 光の壁 反射の壁
祈り技	ひとときのいやし 永久のいやし 復活の予感 幸運の予感 不幸の予感	ひとときのいやし 永久のいやし 復活の予感 幸運の予感 不幸の予感	ひとときのいやし 永久のいやし 復活の予感 幸運の予感 不幸の予感 祈りの結界	ひとときのいやし 永久のいやし 復活の予感 幸運の予感 不幸の予感 不信の言葉

氷

	基本種	亜種	基本種(濃)	亜種(濃)
打撃技	スペルカット スペルバスター ボディブロー ボディブレイク カウンター	スペルバスター スペルデストロイヤ ボディーブロー ボディブレイク ボディパニッシャー カウンター	スペルバスター スペルデストロイヤ ハードインパクト ボディブロー ボディブレイク カウンター	スペルバスター スペルデストロイヤ ハードインパクト ボディブレイク ボディパニッシャー カウンター
魔法技	アイスブレス アイスシュート アイスストライク フリーズストーム マインドロスト エアロシュート	アイスシュート アイスストライク マインドロスト マインドブラスト エアロシュート エアロストライク	アイスシュート アイスストライク フリーズストーム ブリザードストーム マインドブラスト	アイスシュート アイスストライク マインドブラスト マインドクランブル エアロストライク
シールド技	魔力吸収の盾 魔力吸収の壁 氷つぶての盾 反射の盾 反射の壁	魔力吸収の盾 魔力吸収の壁 氷つぶての盾 反射の盾 反射の壁	魔力吸収の壁 氷つぶての盾 ガード封じの壁 シールド封じの壁 反射の壁	魔力吸収の壁 氷つぶての盾 ガード封じの壁 シールド封じの壁 反射の壁
祈り技	魔法封じの調べ 打撃封じの調べ 祈り封じの調べ 精神統一の調べ	魔法封じの調べ 打撃封じの調べ 祈り封じの調べ 精神統一の調べ	魔法封じの調べ 打撃封じの調べ 祈り封じの調べ 精神統一の調べ 祈りの結界	魔法封じの調べ 打撃封じの調べ 祈り封じの調べ 精神統一の調べ 不信の言葉

雷

	基本種	亜種	基本種(濃)	亜種(濃)
打撃技	ヘッドブロー ヘッドブレイク ボディブロー ボディブレイク カウンター	居合斬り ヘッドブレイク ヘッドクラッシュ ボディブロー ボディパニッシャー カウンター	クイックダイブ ヘッドブレイク ボディブレイク ボディパニッシャー カウンター	居合斬り ヘッドブレイク ヘッドクラッシュ ボディブレイク ボディパニッシャー カウンター
魔法技	クイックニードル サンダーブレス ボルトストーム エアロブレス エアロシュート	クイックニードル サンダーシュート ボルトストーム エアロシュート エアロストライク	クイックニードル サンダーブレス サンダーシュート ボルトストーム エアロシュート エアロストライク	クイックニードル サンダーシュート ボルトストーム ジャッジメント エアロストライク
シールド技	いかづちの盾 いかづちの壁 雲隠れの盾 反射の盾 反射の壁	いかづちの盾 いかづちの壁 雲隠れの盾 反射の盾 反射の壁	いかづちの壁 雷神の盾 裁きの壁 雲隠れの盾 反射の壁	いかづちの壁 雷神の盾 裁きの壁 雲隠れの盾 反射の壁
祈り技	魔力の繁栄 魔力の衰退 盾破りの印 祈りの結界	魔力の繁栄 魔力の衰退 盾破りの印 連撃の印 不信の言葉	魔力の繁栄 盾破りの印 疾風の印 連撃の印 祈りの結界	魔力の衰退 盾破りの印 疾風の印 連撃の印 不信の言葉

各属性・基本四種ドラゴン

闇

	基本種	亜種	基本種（濃）	亜種（濃）
打撃技	シャドーブロー ヴァンプバイト ボディブロー ボディブレイク カウンター	シャドーブレイク ヴァンプバイト ヴァンプラッシュ ボディブレイク ボディパニッシャー カウンター	シャドーブレイク シャドーファントム ヴァンプバイト ボディブレイク カウンター	シャドーブレイク ヴァンプバイト ヴァンプラッシュ ボディブレイク ボディパニッシャー カウンター
魔法技	ダークブレス ベノムソウル デーモンズハンド ベノムストーム エアロブレス エアロシュート	ベノムソウル デーモンズハンド ベノムストーム エアロシュート エアロストライク	ベノムスタンピード ダークスピリット デーモンズハンド ベノムストーム エアロストライク	ベノムスタンピード ダークスピリット デーモンズハンド 死神召喚 エアロストライク
シールド技	吸血の盾 吸血の壁 精神交換の盾 反射の盾 反射の壁	吸血の盾 吸血の壁 精神交換の盾 反射の盾 反射の壁	吸血の壁 精神交換の盾 生命交換の盾 反射の壁	吸血の壁 精神交換の盾 生命交換の盾 反射の壁
祈り技	アクアラ総取りの念 アクアラ倍取りの念 祈り交換の念 宝珠交換の念 盾泥棒の念	アクアラ総取りの念 アクアラ倍取りの念 祈り交換の念 宝珠交換の念 盾泥棒の念	アクアラ総取りの念 アクアラ倍取りの念 祈り交換の念 宝珠交換の念 盾泥棒の念 祈りの結界	アクアラ総取りの念 アクアラ倍取りの念 宝珠交換の念 盾泥棒の念 不信の言葉

炎

	基本種	亜種	基本種（濃）	亜種（濃）
打撃技	ヒートブロー ヒートブレイク ボディブロー ボディブレイク ボディパニッシャー カウンター	ヒートブレイク ダブルペイン ボディブレイク ボディパニッシャー カウンター	ヒートブレイク ヒートクラッシュ ヒートバイオレンス ダブルペイン カウンター	ヒートブレイク ヒートクラッシュ ダブルペイン ボディブレイク ボディパニッシャー カウンター
魔法技	ファイアブレス ファイアシュート イグニストーム クリムゾンストーム エアロブレス エアロシュート	ファイアシュート ファイアキャノン イグニストーム クリムゾンストーム エアロシュート エアロストライク	ファイアシュート ファイアキャノン イグニストーム クリムゾンストーム エアロシュート エアロストライク	ファイアキャノン クリムゾンストーム ボルケーノミサイル エアロシュート エアロストライク
シールド技	猛火の盾 ルビーの盾 ルビーの壁 反射の盾 反射の壁	猛火の盾 ルビーの盾 ルビーの壁 反射の盾 反射の壁	猛火の壁 ルビーの盾 ルビーの壁 反射の盾 反射の壁	猛火の壁 サファイアの盾 サファイアの壁 反射の盾 反射の壁
祈り技	力の繁栄 力の衰退 宝珠隠しの歌 宝珠保護の歌	力の繁栄 力の衰退 宝珠隠しの歌 宝珠保護の歌	力の繁栄 力の衰退 宝珠隠しの歌 宝珠集めの歌 宝珠保護の歌 祈りの結界	力の繁栄 力の衰退 宝珠隠しの歌 宝珠集めの歌 宝珠保護の歌 不信の言葉

金

	基本種	亜種	基本種（濃）	亜種（濃）
打撃技	アームズブロー アームズブレイク ブラッディースピン ボディブロー ボディブレイク カウンター	アームズブレイク アームズクラッシュ ボディブロー ボディブレイク ボディパニッシャー カウンター	アームズブレイク ブラッディースピン クロスカウンター ボディブレイク カウンター	アームズブレイク アームズクラッシュ ブラッディースピン ボディパニッシャー カウンター
魔法技	アピアダガー アピアソード ブーメランアクス エアロブレス エアロシュート	アピアソード アピアウェポンズ ブーメランアクス エアロシュート エアロストライク	アピアソード アピアウェポンズ ブーメランアクス エアロシュート エアロストライク	アピアソード アピアウェポンズ ブーメランアクス モーニングスター エアロストライク
シールド技	斧返しの盾 斧返しの壁 いつわりの壁 反射の盾 反射の壁	斧返しの盾 斧返しの壁 いつわりの壁 反射の盾 反射の壁	斧返しの盾 斧返しの壁 鉄球返しの盾 いつわりの壁 反射の壁	斧返しの盾 斧返しの壁 鉄球返しの盾 いつわりの壁 反射の壁
祈り技	魔法の備え 打撃の備え 見切りの心得 盾復活の心得	魔法の備え 打撃の備え 見切りの心得 盾復活の心得	魔法の備え 打撃の備え 忍耐の心得 見切りの心得 盾復活の心得 祈りの結界	魔法の備え 打撃の備え 忍耐の心得 見切りの心得 盾復活の心得 不信の言葉

丘陵を越えて砂塵の街へススメ！

乱戦に次ぐ乱戦が、訓練生を待ち受ける！　今月胸を借りるのは、奇襲攻撃に長けたポー教官と、A-Fro読者にも大人気のハーネマン教官。ちょっと壊れ気味で襲いかかってくるぞ!!

WAR/TRAN TROOPERS™

ウォートラン・トルーパーズ
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー
■発売日：2004年1月発売(稼働中)
■使用基板：——

Text：閃屋

Produced by SHIGENOBU MATSUYAMA
© 2003 KONAMI

特別演習の時間よ

訓練はプログラム通りに行なわれるだけでなく、特別演習と称して割り込んでくることがある。特別演習は全部で四種類あり、それぞれ異なる条件を満たすことにより出現する。その内容は、ミニゲーム的なものから、1ステージ分にも匹敵するものまでさまざま。ここでは、出現条件と内容を網羅するので、ゲーセンで出現させて作戦成功を目指そう。特別演習でしか手に入らないアイテムもあるので見逃すな！

特別演習条件

	出現場所	出現条件	カード	入手アイテム
Ⓐ	2面クリア後	多人数プレイであれば発動	／	／
Ⓑ	4面クリア後	直前のステージまでに「作戦失敗」が無ければ発動。	／	有
Ⓒ	5面クリア後	参加メンバー全員の階級が、「少尉」以上なら発動。	要	／
Ⓓ	6面クリア後	多人数プレイかつ、だれかが一度でもゲームクリアをしていれば発動。	要	／

※出現場所のⒶ～Ⓓは下記のⒶ～Ⓓに対応しています。

A ミサイル撃墜演習

画面中央のタンクから発射されるミサイルを、ひたすら撃ち落とせ。連射系武器を使うなら、精度の高い「フルオートライフル」がお勧め。

プレイヤーが四人そろっていない場合は、立ち位置で画面の分担を決め、確実に狙い撃て。

B 捕虜救出作戦

この特別演習は捕虜が登場し、捕虜をを撃つとライフが減る。最難関は室内のシーンで、敵が捕虜の前を移動しているときは撃たず、停止してから撃つのが基本。背後の捕虜に当てないためには、敵の胸より上を狙うのがコツ。

スタングレネードを持っている人が居る場合は、迷わず使ってもらおう。

入手アイテム
捕虜を全員助けると最後のポイントで「スタングレネード」を敵が落とす。使えば一定時間敵が当たり弾を撃たなくなる。

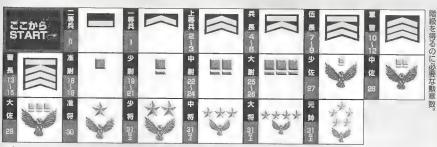
C 砂漠の疾風大作戦

上空から敵タンクを破壊していく特別演習。中盤のアイテム出現ポイント以降、弾を連射するベルデが出現し、遠方から撃ってくるので注意！

この場面以降出現するベルデの弾は連射されているので、最後まで確実に防いでから盾を外せ。

D 橋の上の攻防戦

対岸から渡ってくる歩兵やタンクを破壊して、上陸を阻止する。ボートはあらかじめ役割分担を決めて、乗船前にだれかが破壊すると楽。

終盤まで守り抜くとタンクが2機走ってくる。その瞬間までロケットランチャーを残せればベスト。

ワシに任せろ!! 階級指南

ここからSTART→	二等兵 0	一等兵 1	上等兵 2～3	兵長 4～6	伍長 7～9	軍曹 10～12
曹長 13～15	准尉 16～18	少尉 19～21	中尉 22～24	大尉 25～26	少佐 27	中佐 28
大佐 29	准将 30	少将 31以上	中将 31以上	大将 31以上	元帥 31以上	

表の見方　階級の隣りの数字は、その階級を得るのに必要な勲章数。

階級を上げるには、リザルト画面で確認できる勲章数を増やすことだ。勲章は、ステージクリアやボス撃墜、特別演習の成功、ボスのクリティカル撃破などで得られる。数をそろえて、ワシらの階級を越えてみろ！

階級表捕捉：中将の条件は、勲章数及び都道府県ランキング(都道府県47＋香港・台湾2＝計49人)一位であること。大将の条件は、勲章数及び地域ランキング(北海道・東北師団、関東師団、北陸.中部師団、中国・四国師団、九州師団、香港・台湾師団＝計7人)一位。元帥の条件は、勲章数と全国ランキング一位(つまりオンリーワンということ)。

手練の老猾!
タンク奪還作戦

TARGET：ポー教官

第5演習の課題
タンク奪還

奪われた自軍タンクを奪還せよ！ 自軍タンクへの誤射は厳禁

SUB MISSION 回収せよ!

ビークルで走行中、丘の上の榴弾砲の地点までに敵兵を20人以上倒すとショットガン、一度ゲームをクリアした状態で25人以上倒すとフルオートショットガンが出現する。

SHOT GUN
攻撃範囲は広いが飛距離が短く、遠くにいる敵には届かない。リロードも遅め。

SHOT GUN FULL AUTO
性能はショットガンと同じだが、トリガー引きっぱなしで連射可能。

POINT 1 丘陵地帯へ侵攻せよ

●アイテム回収
ビークルで走行しながら、丘陵の斜面に散在する敵を倒していく。ここでは、丘の上にある榴弾砲に到着してビークルを降りるまでに、規定数以上倒すことでアイテムが手に入る（詳細は右欄を参照）。榴弾砲の前でアイテムが出現すれば大成功だ。

●再びビークルで移動
交戦中の味方を発見して、再びビークルで移動する。ここは斜面の起伏に隠れて見づらい敵弾に注意しよう。榴弾砲を見上げた後は、カメラが揺れて狙いを定めにくい上、敵兵が画面の脇を固めて撃ってくるので、慣れないうちは防御行動に徹すること。

ビークルから敵をガンガン倒して、丘の上の榴弾砲の前でアイテムを出現させよう。

POINT 2 敵タンク「ベルデ」の追撃

●ベルデ
味方タンクを発見するが、敵タンクに見付かるというデモの後、夕日を背にしてベルデが2機現れる。弾を連射してくるので注意。最初の2台を破壊すると、背後から別のベルデが追ってくる。これを倒すと、さらに画面の両端から別のベルデが向かってくるので、素早く銃口をそちらに向けて対応しよう。

●斜面を見上げて
斜面を上っていく途中で、敵兵が一列隊形で攻撃してくる。斜面を登りきって掩蔽壕の前で交戦した後、さらに上の方から敵兵が撃ってくる。居並ぶ敵兵の右端を注視すると、そこに巨大な……顔!?

夕日に紛れて弾か飛んでくる。ロケットランチャーを使う場合は、引き付けて確実に当てよう。

POINT 3 自軍タンク「ベイシュ」地帯

●ベイシュA・B
この面はベイシュを1機でも壊すと失敗になるので、ベイシュに弾を当てないように敵を倒していく。ベイシュに多少の誤射をしても破壊には至らないが、耐久力は四発と非常に低い。連射をしているとかなり危ない。ベイシュA・Bの付近に「サブマシンガン」が出現するが、取らないほうが無難だ。

●ベイシュC・D
ベイシュCとDの間に現れる兵士は、どの方向に撃ち損じてもベイシュに当たってしまうので正確に狙うこと。また、カメラが進むと画面右端の近距離に敵が出現するので覚えておき、素早く撃て！

サブマシンガンが出現するが、よほど狙撃に自信が無い限り使わない方が無難。

防御ポイント

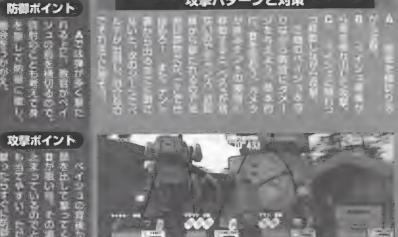
[illegible]

攻撃ポイント

[illegible]

攻撃パターンと対策

[illegible]

武術をたしなむ生え抜きの元傭兵
ポー教官

対策
ベイシュの間を駆け回って、あらぬ方向から奇襲攻撃をしてくる。奇襲とはいえ、3面ハーネマンとの暗闇での戦いに比べれば攻撃を加えやすい。教官へのダメージよりも、ベイシュを守ることを最優先に考えて攻撃をしかけよう。

ゲー事典
本作の中で、撃ってはならない対象が出てくるのは、この5面と、右ページの特別演習「捕虜救出作戦」だけである。「捕虜救出作戦」は、捕虜を撃つとミスとなってライフが減るのに対し、5面でベイシュを破壊してもその時点でライフは減らない。だがステージ終了後時に作戦が失敗となるので、結局全員のライフが一つずつ減るということを忘れないように。

中東大激闘！

砂塵の街奇襲作戦

TARGET：ハーネマン教官再び

第6演習の課題

暴走の阻止

砂塵の街へ潜入し、暴走したハーネマン教官を止めろ！

SUB MISSION

回収せよ！

シークレット兵を倒すと規定の場所の敵が落とす。飛距離は短いが、誘爆範囲が非常に広い。

一度ゲームクリアしている状態で手榴弾兵を倒すと、5%の確率でスモーク弾を落とすぞ！ 持っていて損はないので要チェック。

一定時間煙幕に包まれ、敵が当たり弾を撃ってこなくなる。

POINT 1 降りたら素早く散開

●街へ降下

ヘリから眼下の敵を倒し、突破口を切り開いて地上に降下。降りたらいきなり泥沼のような市街戦に放り込まれてしまう。展開が早いので心して進むべし。画面外から走ってくる敵車輌は、搭乗者を倒せばすぐ破壊できるので、車輌本体ではなく、乗っている兵士を狙え。

●混戦地帯

画面左右から現れる敵兵のどちらかがサブマシンガンを落とす。拾ったプレイヤーは、カメラが切り替わって出現するトラックに撃ち込もう。幌付きトラックを破壊すれば、周囲の敵兵を巻き込んで一気に倒せるので有効。

2回目に登場する車輌を破壊した後、近距離で敵が斬りかかってくるので覚えておこう。

POINT 2 砂塵の街

●混戦

カメラが上を向き、建物の屋根の上にいる敵を倒す。その次の場面にも幌付きトラックがあるので、サブマシンガンなどの連射系武器が残っていればそれを使ってトラックを破壊し、周囲の敵兵も巻き込んでしまおう。

●ロケットランチャー入手

カメラが背後を向いて進んでいく途中、地面に寝転んで撃ってくる敵は、的が小さいのでしっかり狙おう。少し進んだ先で、画面左の柱の影に出現する敵兵からロケットランチャーが手に入る。ボス戦で教官機に当てれば通常弾の5発分に相当するので、対ボス戦まで温存を推奨。

ロケットランチャー回収。後でもう1度出現するが、どちらかはボス戦に残したい。

POINT 3 アイテム回収ポイント

●通路からの敵車輌

通路の奥から1台の敵車輌が現れたかと思うと、画面左からかなり近い位置を通って入ってくる。つい撃ちたくなるが、我慢して少し待っていると、遠いところをシークレット兵が走っているのを発見できるだろう。これを倒せば、後のポイントでハンドグレネードが出現する。

●ベルデ出現

左の方の敵がロケットランチャーを落とすので、右からベルデが出現したら撃ち込んでもいいだろう。建物の入り口で戦闘中、左の方にいる敵がライフを落とす。また、条件を満たしていれば、右の敵がハンドグレネードを落とす。

通路から出てくる車輌が目の前を通過する際、撃たないようにすることがポイント。

来月のウォト職

いよいよ次回は、第7、第8演習に突入していく。最終ステージはすべてにおいて相当手強いが、その手前、7面のクーパー教官もかなりの強敵だ。次回は、これまで触れなかったネタも一気に大放出しちゃうぞ。シークレット兵や残るアイテム、クリティカルヒットあれこれなど、乞うご期待！

攻撃ポイント

通路に出て乱射攻撃が一瞬止んだら、ミサイルが飛んで来るので盾を構えておくこと。よく見ていれば肩のランチャーが光るぞ。

防御ポイント

通路に出るため壁を壊して、横を向いている間がチャンス。ロケットランチャーを撃ち込むなら、このチャンスを見逃すな。

攻撃パターンと対策

つぃに暴走！ だれか奴を止めろ!!

ハーネマン教官

特徴

再びこの教官が登場。夜間戦闘ステージで訓練生に負けたのがよほど悔しかったと見えて、過剰な武装で激しい乱射を繰り返し、猟犬のように生徒を追い立てる！ その狂気の沙汰は、何だかもうまるで駄々っ子だ!! 気を引き締めてかかれ。

ゲー事典 先ごろランキングが閲覧可能となった「ウォートラン・トルーパーズ」公式ホームページはチェックしているか？ 勲章数や階級に関係なく、最後の演習までやり遂げれば掲載されるので、いっちょ全国にその名をアピールしてみよう！ ほかにも魅力満載のコンテンツがそろっているので、一度訪れてみてもらいたい。http://www.konami.co.jp/am/wartran/

春休みももうすぐ終わり しかし、ゲーセンの熱は冷めない！

©しげの秀一/講談社
© SEGA ROSSO/SEGA
All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarksand/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved

今月は、丘の上にあるトンネル中心として駆け上り→下る土坂峠を、往路と復路に分けて攻略。コースの作りや走行ラインを覚えたら、本コース最速車種と目される「LANCER RS EVOLUTION V」に乗り込んでタイムアタック！

Text：キャサ夫

インプレッション

コース上にオイルが撒かれていたり、工事現場が存在している土坂。このコースを走れば、本作がいかに原作を忠実に再現しているかが実感できるぞ。

■頭文字D ARCADE STAGE Ver.3
■メーカー：ヒットメーカー／セガ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日：2004年1月下旬（稼動中）
■使用基板：NAOMI2

土坂 公道最速伝説モード ライバルキャラクターデータ

岩瀬 恭子
車種：RX-7 Type R【FD3S】
レベル：★★★★★★☆☆☆☆
ルート：往路／晴／昼

高橋 涼介
車種：RX-7 ∞III【FC3S】
レベル：★★★★★★★★☆☆
ルート：復路／晴／昼

ランエボVの男
車種：LANCER RS EVOLUTION V【CP9A】
レベル：★★★★★★★★☆☆
ルート：往路／晴／夜

ランエボVIの男
車種：LANCER GSR EVOLUTION VI T.M.EDITION【CP9A】
レベル：★★★★★★★★★☆
ルート：復路／晴／夜

高橋 啓介
車種：RX-7 Type R【FD3S】
レベル：★★★★★★★★★☆
ルート：往路／晴／夜

藤原 拓海
車種：TRUENO GT-APEX【AE86】
レベル：★★★★★★★★★★
ルート：復路／晴／夜

土坂 TSUCHISAKA

超上級コース

目標クリアタイム
（編集部独自に設定）
往路：2'50"000
復路：2'51"500

八方ヶ原が「峠を駆け下り→上る」コースであるのとは対照的に、土坂は往路・復路共に「峠を駆け上り→下る」コースになっている。コース中盤にあるトンネルを境に、往路と復路で全く違った表情が見せているのが特徴だ。往路スタート側には、ゆったりとした大きめのヘアピンと長いストレートが存在。対する復路側スタート側には、小さくキツいコーナーがS字状に連続する。往路で走る場合には、この連続S字コーナー群が下り部分にあるため、復路よりも難度が高くなっているといえるだろう。しかし、しっかりとラインを把握すれば、常にトップギアでのコーナリングが可能となっている。

土坂 全体マップ

コース全長：6712m
第❶区間距離：1696m
第❷区間距離：1680m
第❸区間距離：1756m
第❹区間距離：1580m

往路 第1区間

スタート直後のヘアピンはインベタでタイム短縮

マップを見るとかなりキツいヘアピンに思えるが、往路ではスタート直後にあるので、減速は必要無い。スタートから加速させたままの状態で、コース中央からヘアピンへ進入し、115キロを目安にインベタのままコーナリングしていこう。次に直角の右コーナーがあるが、ここもアウト・ミドル・アウトのライン取りでコーナリング。ヘアピン同様に、極力インに張り付いてコーナリングすること。

進入はコース中央付近から行なうこと。インに張り付いてコーナリングしよう。

ハンドルはフルロック。うまく加速を促せるように、ドリフトのし過ぎに注意。

一瞬アクセルを離してコーナリング

ヘアピン手前でギアをトップへ。140キロくらいでヘアピンを迎える。ここは大きな減速を必要としないので、進入時にアクセルを一瞬離す程度で大丈夫。アウトから一気にインへ寄り、クリッピングポイントを136キロくらいで通過すれば、立ち上がりでマシンのリアがぎりぎり壁に触れないようなライン取りでコーナリング可能だ。

このポイントでアクセルを一瞬離して、ハンドルを右へ切って進入する。

完全にストレートになるまで、ハンドルはロックしてコーナリングしよう。

スローインファストアウトのライン取り

ヘアピン手前で、マシンが左に寄るようなライン取りで緩い右コーナーをクリア。早い段階でアクセルを離して減速し、一気にハンドルを右へフルロックしてコーナリングしよう。140キロ前後でコーナリングが可能となっているが、アウトからの進入が遅過ぎても早過ぎても、出口部分でリアをぶつけてしまうので注意。この先に備えてミスすることは避けて、加速の伸びに期待したいところ。

START／FINISH

手前からのライン取りを考えよう！

カクンと右に曲がる部分は、手前の緩い左コーナーの出口までインに張り付き、そのままコーナリング。右コーナーを重視。

アクセルは全開。150キロまで加速していれば合格だ。

ヘアピンに合わせたラインでコーナリング

150キロで迎える左コーナー。ここはアクセル全開のままでコーナリング。後に右ヘアピンがあるため、アウト・イン・ミドルのライン取りで走行ラインをヘアピンに合わせよう。ヘアピンにはブレーキングで135キロ前後まで減速して進入。ゴールする寸前で大きなミスを避けるためにも、確実なライン取りと減速でコーナリングを決めよう。

あくまでも加速し続ける

ややキツいS字コーナーの開始地点となる左コーナー。この付近での速度は150キロ前後が目安。アウト・イン・ミドルのライン取りでコーナリングしていこう。

ここからS字がスタート。左コーナーがややキツくなっているので覚えておこう。

CHECK POINT

奥にあるクリッピングポイントと、出口付近の出っ張りに注意

150キロ前後で迎えるヘアピン。ここは奥にクリッピングポイントがあるため、減速は早めに、ライン取りはアウトから遅めにして進入。クリッピングポイントを140キロ前後でコーナリングすれば、スムーズに立ち上がれるだろう。進入するタイミングを間違えると、出口付近の左側にある出っ張り部分にリアが当たるので注意。

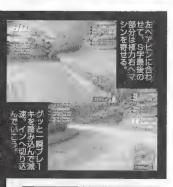
減速時のアンダーに注意 的確なハンドル操作でクリア

緩い右スタートで左→右→左と連続するS字コーナーをクリアしたら、次の緩い右コーナーの出口で右側へマシンを寄せていこう。しっかりと左ヘアピンのアウト側に位置できるようなライン取りで走ることが重要だ。S字部分はアクセル全開で走行。ヘアピン手前で155キロまで加速するので、ここでブレーキング。145キロ前後まで確実に減速させて進入し、コーナリングしていこう。

左ヘアピンに合わせて、S字最後の部分は極力右へマシンを寄せる。

グッと一瞬ブレーキを踏み込んで減速。インへ切り込んでいこう。

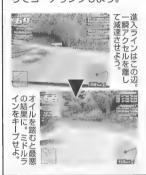
復路 第4区間

D事典 用語解説「クリッピングポイント」：クリッピングポイントとは、基本的にコーナーの中か[illegible]
クリッピングポイントになっているのが普通だ。しかし、S字コーナーや同じ方向に2回曲がるコーナーでは[illegible]

往路 第2区間

オイルに注意して ミドルラインをキープ！

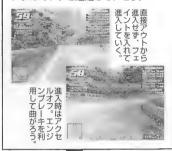
原作を読んでいればご存知の通り、このコーナーはランエボ軍団がオイルを撒き散らした場所。ここは大きなヘアピンになっていて、奥にクリッピングポイントがあるのが特徴。注意しておかなければならないのは、絶対にオイルを踏まないこと。アクセルを一瞬だけ離して、進入時は150キロ前後をキープ。アウト・ミドル・ミドルのライン取りでコーナリングしよう。

進入ラインはこの辺。一瞬アクセルを離して減速させよう。

オイルを踏むと最悪の結果に。ミドルラインをキープせよ。

フェイントを入れて曲がろう！

かなりキツめの右ヘアピンコーナー。まずは、ミドルからアウトに一度マシンを振る感じでフェイントを入れ、アクセルを離したまま進入。エンジンブレーキで150キロから140キロまで減速しつつ、クリッピングポイントを通過していこう。

直接アウトから進入せず、フェイントを入れて進入していく。

進入時はアクセルオフ。エンジンブレーキを利用して曲がろう。

最初がキツめのS字コーナー！　ライン取りを大切に!!

ヘアピンを抜けてから加速し、150キロ前後で迎えるS字コーナー部分。ここは最初の右コーナーが結構キツく、次の左コーナーはスムーズに抜けられる。右コーナー手前の緩い左カーブのインを突き、しっかりとアウトから進入できるようなラインで走っていこう。進入がやや遅れたり、ラインが内側だった場合は、アクセルを一瞬離して減速。車がインへ寄るようにフォローするのも忘れずに。このS字コーナーを抜けるとストレートが待っている。途中に障害物となる工事現場があるので注意しておこう。

画面を見てもキツそうな右コーナー。アウト側にしっかりとマシンを寄せることが大切だ。

ハンドルは右へフルロック。150キロ前後でクリッピングポイントを通過していこう。

右コーナーに合わせて、スローインファストアウト

左→右→左と曲がっていく複合コーナー部分。マップを見ても分かる通り、ここは右コーナー部分がかなりキツくなっている。手前の左コーナーをアウト・イン・アウトのライン取りで抜け、すぐにアクセルを離して減速しながら右コーナーを145キロでクリアしていこう。

CHECK POINT

CHECK POINT

出口でさらにインへ寄ろう！

往路と同様に、コース上にオイルが撒かれている部分。ここはクリッピングポイントが手前にあるため、早めに減速して145キロ前後でアウトから進入。コーナリング中はミドルのラインをキープして、オイルが無くなったところでさらにインへ車を寄せるようにコーナリングしよう。

左コーナーからエンジンブレーキでコーナリング！

トンネルを抜けてから、ほぼアクセル全開で加速しながらこのポイントへ到達する。このときの速度は160キロ以上。アウトから最初の右コーナーへ進入する際、アクセルを離してエンジンブレーキを作動させよう。右コーナーを150キロ前後でクリアしたら、次の左コーナーに備え、マシンをできるだけ右に寄せる。アクセルを離したままで左コーナーへ進入していこう。クリッピングポイントを145キロ前後で通過したら、アクセル全開。次の右コーナーを加速しながらクリアしていこう。

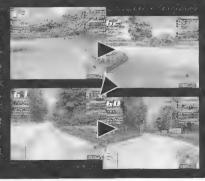
エンジンブレーキで確実に減速。安全なラインでクリアするのがオススメといえる。

左コーナー直前でブレーキ減速をしてもいいが、アンダーになりがちなので注意。

直角右コーナーを抜けたら フェイントを入れよう！

S字コーナーが連続した後にある直角右コーナーを、アウト・イン・ミドルのライン取りでコーナリング（グリップ走行）。次にヘアピンがあるが、ここはミドルラインから一気にアウトへ寄せる感じでフェイントを入れ、アウトからアクセルを離してエンジンブレーキで減速しながらコーナリングしよう。クリッピングポイントを135キロ前後でコーナリングしたら、アクセルを踏み込み、加速しながら立ち上がること。

復路 第3区間

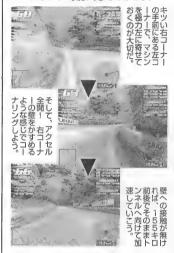
事典 用語解説「エンジンブレーキ」

往路 第3区間

トンネル内のストレートに向けて加速せよ！

トンネル手前にあるS字コーナーを緩い左→右→左とクリアしたら、最後にキツい右コーナーがある。ここはライン取り次第ではアクセル全開でコーナリング可能。覚えておこう。

キツい右コーナーの手前にある左コーナーで、マシンを極力左に寄せておくのが大切だ。

そして、アクセル全開！ 右コーナーの壁をかすめるようなイメージでコーナリングしよう。

壁への接触が無ければ、155キロ前後でそのままトンネルへ向けて加速していこう。

ややドリフト気味でイン・イン・イン！

マップで見る限りではやや大きめのヘアピンになっているが、S字コーナーの後にあるため、マシンの速さは150キロ弱とスピードに乗り切れていない状態にあるはず。よって、ここはインベタでコーナリングがすることが可能だ。

ややドリフト気味となるが、ここは最初から最後までインベタの状態でコーナリングしていける。

忘れてはならないのが出口での挙動修正。素早くグリップ回復を行なって、マシンを加速させよう。

ここから下り！　複合＆S字コーナー

トンネルを抜けると、160キロ以上の速度で下りがスタート。その最初が左複合コーナーだ。左複合コーナーは奥の方がキツくなっているため、アクセル全開でアウト・ミドル・インのライン取りでコーナリング。その後、右→左→右→右とかなりキツめのS字＆複合コーナーが連続する。問題は複合最初の右コーナー。左コーナーを抜ける際、ブレーキ＆シフトダウンで135キロ前後まで減速させよう。

左複合コーナーでは、最初にミドルラインをキープ。キツくなる部分で一気にハンドルを切り込もう。

複合コーナー出口に見える、短いストレート。ここではコース左側にマシンを寄せておくのがポイント。

右→左の左部分は、マシンをコース左側に寄せられるようなラインで走行。同時に減速を開始する。

S字後にある右複合コーナーの一つ目は、早い段階からハンドリングを開始するのがポイントだ。

CHECK POINT

CHECK POINT

トンネル後はすぐ右へS字コーナースタート

トンネル内で加速したら、160キロ以上の速度で復路後半がスタート。かなり速い速度だが、最初のS字コーナーはアウト・イン・アウトのしっかりとしたライン取りでクリア可能。一番最初の左コーナーが最もキツくなっていることを覚えておこう。ここを壁への接触無しでクリアできれば、後は問題無いはずだ。

トンネル出口付近でマシンを右側へ寄せておこう。

S字コーナーは直線的に走るのが基本中の基本。

アウト・イン・ミドルのライン取りで、突っ込み勝負！

S字後の右複合コーナー。ここは最初がキツくなっているが、しっかりアウトから進入すれば減速無しでコーナリング可能。160キロ以上の速度で一気にインへ切り込むという"突っ込み"がポイントとなる。Rが緩くなったらインへ寄り、次の左コーナーに合わせてマシンをコース右側へ寄せておこう。左コーナーはアクセルを緩めた減速でコーナリングだ。

イン・イン・ミドルの特殊走法

キツめのS字コーナー連続地帯を過ぎると、上りながらの大きめな右コーナーに突入する。ここは145キロ前後と速度が遅いので、最初からインベタで進入しよう。

上り坂になっている分、アウトへの膨らみが小さい。インベタでコーナリングしてみよう。

流しっぱなしでコーナリング

S字コーナーが連続するこの部分は、どのコーナーもややドリフト気味にクリアするのがコツ。アンダーステアやオーバーステアにならないように注意しよう。

左→左と連続している部分は、最初の左コーナリング時に早めにハンドルを切ろう。

ストレートではグリップを回復せず、そのままの荷重がかかっている状態で挙動修正。

そうすれば、次の左コーナーでもスムーズにコーナリングすることが可能となっている。

復路 第2区間

D事典 用語解説「アンダーステア／オーバーステア」：アンダーステアとは、マシンの前輪が[illegible]
[illegible]ると起こりやすい。一方のオーバーステアは、マシンの後輪が[illegible]

往路 第4区間

一瞬のアクセルOFFで減速するのを忘れずに!!

S字コーナーに突入してから三つ目に当たる、最もキツくなっている右コーナー。ここはこれまでの右コーナーとほぼ同様のライン取りで問題無いが、マシンを加速させながらの到達となるため注意が必要。アクセルを離し、エンジンブレーキで多少減速させながらコーナリングしていこう。速度の目安は135キロ前後。

右コーナーへの進入には、手前の緩い左コーナーのライン取りも深く関係してくる。写真の位置をキープしながら走ろう。

右コーナーへ早めに進入。右側の壁をかすめるようにコーナリングするのが理想的だ。インへの寄りが甘いと接触の恐れあり。

キツい右コーナーを意識して、ライン取りを考えよう!

右→右の複合コーナーの後、S字コーナーが連続する。ここの特徴は、左コーナーが比較的緩く、一方の右コーナーがキツくなっていること。そして、右コーナーへの進入地点が急な下りになっていることだ。しかしながら、アクセルはベタ踏みでOK。130キロ前後で加速させながらコーナリング可能だ。各左コーナーの出口でマシンをコース左側に寄せる感じにし、右コーナーに対してアウト側から一気に切り込むというライン取りでコーナリングしよう。ただし、三つ目となる最後の右コーナー部分のみ減速が必要なので覚えておくこと。

左→左と連続する部分は複合コーナーと捕らえて、緩やかなラインで。

複合コーナー後にある右→左のSコーナーは、ほぼ直線的に走るのがコツ。

次の右コーナーでアクセルを離して、135キロ前後まで減速しよう。

左コーナーを130キロ前後でコーナリングしてクリアするのが理想的。

最後まで気を緩めずにS字コーナーをクリアしよう

やや大きめの左複合コーナーを150キロ前後でクリアしたら、そこから右→左→右→左とS字コーナーが連続する。ここは三つ目の大きな右コーナーからエンジンブレーキを開始。次の左コーナーで130キロまで減速し、コーナリングしていこう。かなり早いタイミングでコーナーが迫るので注意すること。

CHECK POINT

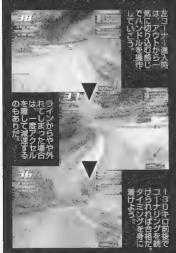
START／FINISH

S字コーナーのコーナリングはリズムが大切!

急な上りこう配でS字コーナーがあるポイント。ここは左コーナーがキツくなっているのが特徴で、一気に駆け上りながらコーナリングする感じになる。そのため、出口付近での右コーナーへの進入タイミングが取りにくい。ある程度走り慣れて、コーナーの作りを覚える必要があるぞ。

左コーナー進入時は、アウトから一気に切り込む感じでハンドルを操作していこう。

ラインからやや外れてしまった場合は、一度アクセルを離して減速するのもありだ。

130キロ前後でコーナリングを続けられれば合格だ。タイミングを身に着けよう。

150キロから130キロへ! ブレーキングのタイミングが肝!!

S字コーナーが開始する部分の、最もRがキツい左コーナー。ここにはアクセルベタ踏みで150キロ前後まで加速して到達するので、進入時に大幅な減速が必要だ。手前の緩い右コーナーを抜けてコースがストレートになったら、マシンを右側に寄せてフルブレーキ&4速へシフトダウン。一気に130キロまで減速して、コーナーへ進入していこう。

進入前はアウト側に位置して写真の位置くらいまでフルブレーキで減速しよう。

壁ギリギリまでインに寄せるのが理想的。立ち上がるときは、右側にある出っ張りにも注意。

スタートした後の加速を大切に!

復路スタート直後のS字コーナー。まだここではスピードが乗り切っていないので、アウト・イン・アウトで余裕を持ったコーナリングが可能。

極力インを突いてコーナリング

S字コーナーの後にある右→右の複合コーナー。まだここはスタートから加速し続けている状態なので、インに寄せたままのコーナリングが可能。130キロ以下だった場合はどこかでロスした証拠だ。

最初の右コーナーは、ミドルからインに張り付いてコーナリングしたいところ。

次の右コーナーも、同様にややミドルから進入することで、タイムを短縮できる。

復路 第1区間

D事典 隠しカー使用方法：今までのシリーズ同様、本作でも隠しカーが使用可能。メーカー選択画面で…
パルの車種選択画面に「IMPREZA WRX type R STi Version Ⅵ」が出現するぞ。…

インターネットランキング携帯端末に対応!

『アウトラン2』インターネットランキングのタイム申請・ランキング閲覧が、携帯端末からも可能になった！　これで、PCを持っていない人が参加できるようになったのはもちろんのこと、ゲーセンからでもすぐにタイム申請ができるようになったぞ。アドレスはこちら↓!!

http://outrun2.sega-am2.com/cgi-bin/k_main.cgi

PCから見られる『アウトラン2』オフィシャルHPでは、携帯端末に上記のアドレスを送るサービスが用意されている。アドレスを入力しなくてもアクセスできるので便利だぞ。

■利用可能サービス
タイム申請、ランキング閲覧
■対応機種
NTTドコモ：iモード対応機種
ボーダフォン：ボーダフォンライブ！WEB対応機種
au：Wシリーズ（W01K除く）・INFOBAR・A5000/C5000/A3000/C3000/A1400/A1300/A1100シリーズ
■注意事項
無料サービスのため、一部機種では閲覧できない場合あり。

今月もドラテクをやさしくレクチャー！

SEGA PRESENTS OutRun2

Ferrari

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2003
All trade marks used with permission of the owners.
AMD, the AMD ARROW Logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

今月は、ブレーキドリフトとギアドリフトの違い、ドリフト中の切り返し方法など、コース攻略に必要なドライビングテクニックを完全レクチャー！　そのほか、ステージ2A&2Bのタイムアタック攻略も掲載!!

Impression インプレッション

[illegible]最高速の300キロ（Enzo FerrariまたはF40の場合）まで立[illegible]やすく、しっかり練習できるうれしさがある。

Text：キャサ夫　イラスト：閃屋

OutRun2
■メーカー：SEGA-AM2　セガ
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア
■発売日：2003年12月下旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

『アウトラン2』の絶景をとことん味わう！ フェラーリの車窓から

普段のプレイ中に見ることのできない角度から、本作の美しい背景を紹介！　今月は最終ステージの2カ所をお届け！

Tulip Garden（チューリップ ガーデン）
STAGE：5A

Aコースのラストに待ち受ける「チューリップ ガーデン」は、北欧ののどかな田舎街をモチーフにしたステージ。辺り一面に広がるチューリップ畑と、風車小屋が印象的だ。

Metropolis（メトロポリス）
STAGE：5B

ネオンが光り輝く、深夜の大都市を駆け抜けるステージ。エッフェル塔のような大きなタワーがあることから、モチーフとなったのはフランスのパリだろうか……。

二つのドリフト走法の差を徹底検証！

ブレーキドリフトとギアドリフト

初代『OutRun』の必須テクニックといえば、“ギアガチャ”。そのテクニックが、本作にも少し違った形で引き継がれている。それは“ギアドリフト”。ここではギアドリフトとはどういうテクニックなのか、そしてブレーキドリフトとの違いは何なのかを解説していこう。

ギアドリフトとは

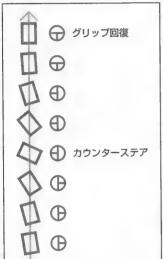
5速車は5→4→5、6速車は6→5→6というように、ギアがトップに入った状態から素早くシフトダウン→アップすると、タイヤをロックさせられる。それをキッカケにして、ドリフト状態を作り出すのがギアドリフトだ。

ブレーキドリフトとの大きな違いは、ドリフトに入ってからの挙動は同じだが、車の向きを変えるまでにかかる時間が早いこと。つまり、その分インに寄るのも早いというわけだ。180度曲がるようなヘアピンコーナーで効果を発揮するので試してみよう。

ブレーキドリフトだとアウトの路肩にはみ出がちでも、ギアドリフトなら大丈夫。

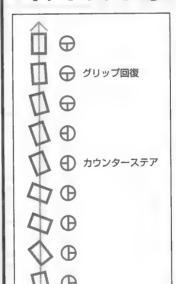
ギアドリフト　四つのポイント

- ●トップギアの状態でシフトダウン→アップ！
- ●スピードが速くないとタイヤをロックできない！
- ●滑った車の挙動が激しいので、確実な制御を！
- ●ヘアピンなどのキツいコーナーで効果を発揮！

ブレーキドリフト時のマシンの挙動

ブレーキを一瞬踏むと同時にアクセルを離し、再びアクセルを踏み込むのがブレーキドリフト。ギアドリフトに比べてゆったりとした流れでマシンが横を向き始めるため、ドリフト中にマシンが“暴れる”のを防止、極度の速度低下も抑えられるドリフト方法だ。ブレーキを踏んでからマシンの向きが最も変わるまでにかかる時間は、およそ1.5秒。

ドリフトするまで約1.5秒と、ギアドリフトより時間がかかるが……、

緩いコーナーでは、暴れ防止のためにもブレーキドリフトが有効!?

ギアドリフト時のマシンの挙動

ブレーキドリフトの挙動図に比べ、ギアドリフトの方が早い段階でマシンが横を向くのが分かるはず。これが早くインへ寄れる証拠だ。ただし、その分ブレーキドリフトに比べてマシン制御が難しく、うまく制御しないと著しく速度が落ちるので注意。しかし、これを極められれば、すべてのコーナーでギアドリフトをすればOK……かも。

ギアガチャを行なってから、マシンの向きが最も変わるところまで……、

時間は約1秒。ブレーキドリフトに比べて、インの弧も小さい。

切り返しドリフト二つのテクニック

キツいコーナーが連続する場所では、ハンドル操作だけでキレイにラインへ乗せれば切り返せる場合もあるが、ドリフト状態でハンドルを切り返さなければならない場合がほとんど(特に奥のコーナーがキツくなっている場所)。

そんなときのために、左で紹介している二つのテクニックを覚えておこう。成功すれば、余裕を持ったコーナリングができるはずだ。

アクセルOFFで切り返し

ギアドリフト無しでも切り返しが可能な場所で、切り返すタイミングが遅れても、アクセルを離せばすぐにマシンの向きを変えられる。フォローテクニックとして覚えておこう。

切り返しながら再びギアドリフト

180度旋回するようなヘアピンが連続する場合は、右の写真のタイミングで再びギアドリフト！　成功するとびっくりするくらいインに寄れるので、大きくタイムを短縮できる。

切り返しギアドリフトについての補足：ギアドリフトを使って切り返す場合は、基本的にアクセルはベタ踏みのまま。ただし、切り返しの行動自体が遅れた際は、アクセルを離してマシンの向きを画面に対して垂直になるように補正すること。その後、アクセルをしっかり踏み直してからギアドリフトで切り返せば大丈夫だ。難度の高いテクニックなので要練習！

タイムアタック攻略　STAGE：2A

Deep Lake（ディープレイク）

全15ステージの中で、最も走行時間を要するコース。重要なポイントは2カ所。二つ目の橋を越えた後と、三つ目の橋を越えた後のコーナリングがタイムに大きく影響するぞ。

目標ラップタイム
0'55"400

徐々にハンドルを右へ切る

チェックポイント付近で一番右の車線幅が減るので、路肩に注意。直線で一番右にある車線の中央にマシンを位置させ、坂を下ると緩い右コーナーがある。この下り坂は右側がややバンクとなっているため、マシンが右に引っ張られるぞ。この部分は、微妙に複合コーナーとなっているので、コーナーへ進入する際はゆっくりとハンドルを右へ切ること。橋が見える瞬間くらいにRがキツくなっているので、そこからハンドルを一気に右へ切るといい。橋のストレートに入ったら、右から1車線目と2車線目の間にマシンを位置させて一息付こう。

「い～ちぃに～さん！」のリズムでインベタ

橋の上の長いストレートが終わったら、次に待ち受けるのは長い右カーブ。ここも微妙に複合化されていて、3回ほどハンドルを全開に切る必要がある。

まずは進入時。右から1車線目と2車線目の間くらいにマシンを位置させ、そこから一気にハンドルを右へ切ろう。上り坂になるくらいの場所からRが緩くなるので、そうしたらハンドルを少し戻してインベタで走っていくように。

次に坂を上り切るくらいの場所から、再びRがキツくなる。ここからはハンドルを右へ全開→やや戻す→右へ全開と、早いタイミングでハンドルを切る必要がある。2回目の「右へ全開」の部分は、下り坂になった辺りから始まる橋にかけての長い右コーナーだ。もちろんアクセルはベタ踏みで、ドリフトは必要無い。常に一番右の車線内にマシンをキープできれば理想的といえる。

二つ目の左を意識して、早めの切り返し

二つ目の橋から三つ目の橋にかけては、右→左のS字コーナーがある。ここは奥にある左コーナーを重視して（左コーナーの方が長いため）、右コーナーでやや遅めにドリフトしよう。

具体的には、最初に二つ目の橋の中央に位置し、右コーナーのクリッピングポイントまでグリップ走行で寄せてからギアドリフト開始。そのまま切り返して早めに左コーナーのインへ寄せ、長い間インへ張り付けるようなラインで走るのが理想的だ。左コーナリング中の速度は293キロ前後。三つ目の橋のストレートで立ち上がり、その際290キロ前後なら合格！

START

我慢して遅めにドリフト！

長く緩い最終左コーナーでは、三つ目の橋の一番右にある車線から一気にマシンを左へ寄せ、クリッピングポイントを通過した瞬間（ややインで粘る感じ）にブレーキドリフト開始。インに張り付いた状態でドリフトし、293キロ前後で立ち上がろう。ここは遅いタイミングでギアドリフトを使用すれば295キロで立ち上がれるが、ブレーキドリフトの走行ラインの方が加速を促せるため、こちらをオススメする。

キャサ夫のワンポイントアドバイス

すべてのコーナリングが成功すれば、ラップタイム「0'55"300」を切ることも可能なステージ2A。タイム短縮に大きくつながるのは、やはりS字コーナーとその次にある左コーナー。どちらもハンドルをフルロックさせてのコーナリングではないのでマシンをうまく制御し、ドリフト中は速度低下の防止、立ち上がりではぶれずに素早く加速することを心掛けよう。

OutRun事典　**ステージ2Aを通過するのはAコースのみ!?**：現状、ステージ2Aと2Bのラップタイムを比べると、2Bの方が1秒ちょっと早い。さらにステージ3Aと3Bでは、3Bの方が1秒弱早い。そのため、タイムアタッカーたちの間では「2A通過＝ゴール地点A」という図式が出来上がっている。つまり、現状B～Eコースを走る際は、必ず2Bを通過するのが最速ルートということだ。

Alpine（アルペン）

目標ラップタイム
0'54"200

ステージ2Aよりも難度が高いステージ2B。180度近く旋回する連続ヘアピンコーナーをいかに速く抜けるかが、タイム短縮への大きなカギ。Rを把握し、ギアドリフトを駆使してクリアしよう。

看板でタイミングを取ってグリップ走行

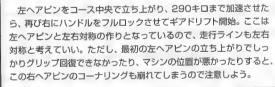
トンネル入り口手前にある右コーナーは、ほぼ直角に曲がっているため「ドリフトが必要？」と思いがちだが、アウト・イン・アウトのしっかりとしたラインで走ればグリップ走行が可能となっている。

その進入の目安となるのが、コース左に立っている「右カーブ注意」の4本の看板。マシンをコース左に寄せて、最後の看板を通過した瞬間にハンドルを徐々に右へ切り、クリッピングポイント目指して進入していこう。出口のストレートで左から2〜3車線目くらいで立ち上がれれば合格だ。進入時にラインがやや外れても、アウトぎりぎりでコーナリングできるので、焦らずトライしてみよう。

右はインベタ、次の左を早めにギアドリ！

トンネル内の緩い右コーナーをグリップ走行で「イン・イン・イン」と極力インベタでコーナリング。トンネルを抜けて短いストレートに出たら、左ヘアピンに向けてギアドリフト開始。最初はハンドルフルロックでドリフトさせ、クリッピングポイントを突いたらハンドルをやや戻し、インベタでコーナリングできるようにドリフト制御しよう。立ち上がるときは次の右ヘアピンに備え、コース中央でグリップを回復させるように。左ヘアピンコーナリング中のクリッピングポイント通過スピードは294キロ前後。立ち上がりで286キロ前後まで落ちるが、この数値通りなら理想的コーナリングと考えていい。とにかく左ヘアピンへの進入を早めにするのが重要なので忘れずに。

左ヘアピンの成否が右ヘアピンにかかわる

左ヘアピンをコース中央で立ち上がり、290キロまで加速させたら、再び右にハンドルをフルロックさせてギアドリフト開始。ここは左ヘアピンと左右対称の作りとなっているので、走行ラインも左右対称と考えていい。ただし、最初の左ヘアピンの立ち上がりでしっかりグリップ回復できなかったり、マシンの位置が悪かったりすると、この右ヘアピンのコーナリングも崩れてしまうので注意しよう。

アウト・イン・ミドルの重要性

長く緩い右コーナー。コース左に車を寄せて、下の写真の位置からハンドルを徐々に右へ切り、最後はフルロックでインへ寄せていこう。切り込むタイミングが早かった場合は、インでハンドルを少し戻して微調整を行なうこと。次に控えるストレートの左から2〜3車線目で立ち上がれれば、ライン的に問題は無いだろう。

さりげなく複合コーナー

チェックポイント通過後の緩い左コーナーは、ハンドルをロックせずに、中途半端な状態で微調整を行なおう。コース右側に4枚の看板があるが、この1枚目の看板からRがキツくなっているので目安にしておくといいぞ。

キャサ夫のワンポイントアドバイス

54秒フラットも夢じゃないステージ2Bは、途中のグリップ走行時のライン取りよりも、最後の連続ヘアピンの成否が大きくタイムにかかわる。ヘアピン一つにつき、コンマ2秒は変わってくるので、まずはヘアピンを理想のラインで走れるようにするのが課題だ。

OutRun事典 **ブレーキドリフト知っ得情報（!?）**：ブレーキをほんの少しだけ軽く踏んでも、スピードが落ちないのは知っているかな？ つまり、テールランプを光らせながら最高速の300キロで走ることもできるわけ。もちろん、その状態でアクセルを一瞬離せば、ブレーキドリフトにすることも可能！ 正直、使えるか使えないかは謎なテクニックだけど、試してみてね。

イベントレースの大本命がいよいよスタートするぞ!!

BATTLE GEAR 3 Tuned

BATTLE GEAR 3 Tuned

バトルギア3チューンド

今月は、4月15日より再始動することになった「アルカディアカップ」の情報をお届け！　そのほか前号に引き続き、初級Bコース（後半）を攻略していくぞ！

アルカディアカップ再始動！

第1回開催期間
2004年4月15日（木）～30日（金）

3月で終了した「カーセブンカップ」に続き、「アルカディアカップ」が4月から始まる！　今回の目玉は、規定車種がクラス別になったことと、匠モードで行なわれるということ。かなり厳しい条件となるが、ぜひレースに挑んでほしい！

第1回の舞台は上級Bコース！

規定車種はクラスBの全マシン!!

バトルは全3戦！　匠モードで実施!!

アルカディアカップは、4月・5月・6月と、全3戦で行なわれる。そのトップを飾る4月の規定コースは、つい先日公開されたばかりの上級Bコースだ。

このコースは本作で初めて登場したので、多くのプレイヤーにとって走行経験の浅いコースでのレースということになる。しかも、ゲームモードは匠モード。上位を狙うためには、短期間で走り込んでコースをとことん熟知することのほか、匠モードならではのプレッシャーに打ち勝つ必要があるぞ。

規定車種は、これまでの1車種限定からクラス限定に変更。これにより、一層ブ厚いバトルが予想される。同クラスでもマシンの戦闘力に違いがあるが、テクニックによってその戦闘力差を埋めるような走りを期待したい。

匠モードでイベントレースはどうなる!?

接触時にタイムが加算される匠モードでは、これまでのように意図的な接触による小さな減速でコーナーを抜けるテクニックは使えない。好タイムをたたき出すためには、接触をしないで走り切ることが最低条件となるだろう。

レースの見どころは、これまで"匠モード的な"接触無しの走りで一連のシリーズをプレイしてきたドライバーたちが、どれだけ上位に食い込めるか。果たして新たな王者は誕生するのか……!?

1回の接触で1秒加算されることはざら。いかに接触を回避するかが重要だ。

接触無しは当たり前の上で、激しいトップ争いが繰り広げられるだろう。

イベントレースの注意事項

- ●ネットワークに接続された店舗から参加可能。
- ●参加するためには、クラスB車種のエントリーキーが必要。
- ●第1回の開催期間は2004年4月15日（木）～4月30日（金）。
- ●チャレンジできるのは開催期間中に1回のみ。
- ●プレイ中にレースを止めた場合は、失格と記録される。

バトルギアネット　http://www.battlegear.net/

2004年4月2日(金)全国一斉に 超上級Bコース 登場！

プレイステーション2版「バトルギア3」に登場したサーキットコースが、バトルギア3Tunedにも登場するようになるぞ！

直前の逆S字コーナーをいかにきれいに曲がるかで、メインスタンド前へ加速していけるかが決まる！　この部分では、逆走時にスピードチェックが行なわれるぞ！

メインスタンド前の直線で加速していくと、高速コーナー突入ー　コース幅は広いが、ライン取りは重要だ。

前半部分の連続コーナーの締めとなるキツい左コーナー。コース幅を有効に使って抜けろ！

飛ばしてきた後にある、ここの右→左への切り返しはかなり難しい！　減速は早めに行なっておこう!!

サーキットコースだけに、ヘアピンコーナーももちろん存在。マシンを滑らせて走る？

匠モードで走る際の注意点

バトルギアシリーズには無かったサーキットコースだけに、攻め方も当然変わってくる。そこで注意してほしいのが、コースの端の部分。縁石の両端がコース外となっているので、匠モードで攻め過ぎるとタイムが加算されてしまうぞ。

サーキットではおなじみの縁石。ここを通れば走行距離の短縮が可能だが、その両端はコース外。匠モードでここに入るとタイムロスに！

順位	タイム	カーナンバー	名前	店舗名
1	2'28"674	飛騨 306 ま SALA	あ〜る@ダメ亭主	クラブセガ秋葉原
2	2'28"691	湘南 322 は KAIS	カイザー	イミグランデ相模原店
3	2'28"713	熊谷 344 ふ KANI	KANI道楽	クラブセガ秋葉原
4	2'28"828	品川 316 ぬ　RIZM	プロジェクトG	クラブセガ秋葉原
5	2'28"829	鹿児島 318 に　MFP	MFP−K.H	クラブセガ北谷
6	2'28"890	湘南 394 ま　KAIS	カイザー	イミグランデ相模原店
7	2'28"955	品川 394 め　MEK.	未登録	Hey
8	2'29"196	沼津 329 め　TAT	まいと	ミラクルドーム
9	2'29"240	湘南 341 ね　SHUN	IRON　COCKPIT	ゲームメイト
10	2'29"271	青森 359 と　AAN	未登録	アミューズメントギガパレス

結果発表！

第2回カーセブンカップ

FAIRLADY Z Version ST [Z33]
初級B・順走レース

去る2月15日〜29日にかけて行なわれた第2回カーセブンカップは、登録台数524台のうち完走台数が524台。初級Bコースだけに高い完走率のレースとなった。トップ10は、見慣れたドライバーネームがズラリと並んでいる状況（左の順位表参照）。しかし、タイムに注目してみると、非常に混戦のレース結果となった模様……。その差は何と、1位〜10位まで0.6秒も無いから驚きだ！

見事優勝したのは、イベントレース上位常連の「あ〜る@ダメ亭主」氏。2位との差が0.17秒という僅差での勝利となった。おめでとう！

ゲー事典　**残された隠しコースは!?**：先月号で紹介した「上級Bコース」、今月号で紹介している「超上級Bコース」……これでBコースが無いのは「超弩級」のみとなった。1カ月に1回の割合で隠しコースが出現していることを考えると、ゴールデンウィーク辺りには「超弩級Bコース」なるコースが遊べるようになっているのだろうか……!?　とりあえず続報を待て!!

弩級Bコース（後半）

DO-KYU B COURSE

先月号に続き、今月は弩級Bコースの後半を攻略！　マップを見てもらえば分かるように、高速地帯あり、テクニカルコーナーありと、後半も気が抜けない。しっかりレイアウトを暗記して減速ポイントを把握し、接触無くゴールまで走り切れるようになろう!!

使用車種：IMPREZA WRX STi spec C tuned by STi［GDB］

短い直線を使って加速したら、このキツい右ヘアピンへ！　ここはその直前にある小さな左カーブの手前から減速を始めるようにして、奥にあるキツい右ヘアピンでラインがふくらまないようにしたい。インを突く際は、腕に自信があるならイン側にある溝を利用しよう。抜けたらコース幅を有効に使って直線的に斜めに走り、次の中速コーナー進入のために右へ寄ること（写真④）。

意外に気を付けないといけないのが、ここの緩いコーナー群。基本的には直線的に走ることで走行距離を短くしつつ加速を促すが、全部が同じ曲がり具合ではないので、キツくなる部分をしっかり把握しておこう。減速して接触に注意し、リズミカルに切り返すように。

加速してきたところにあるこのキツい右コーナーは、1速まで落として曲がる必要があるので、手前で大きく減速させること。減速を始めるタイミングは、手前にある小さく緩い左コーナーの中盤を過ぎた辺り。減速しながら左に寄っていくといいだろう（写真①〜③）。

ラインを右寄りにしているところから早めに減速しつつテールを振っていき、アクセル全開でインを抜けていく。テールを振り過ぎると、インに寄って接触するので注意しよう。ラインの調整はアクセルワークとカウンターで行なうこと（写真⑤）。

チェックポイントを通過したら、やや左寄りから右コーナーのインへ入り、アクセル全開でインをキープして抜けていこう。視界が悪くなっているため、攻め過ぎると接触しやすいので要注意！

C区間

似たようなヘアピンが連続するので、まずはコーナーを間違えないようにすることが重要。特にヘアピン後の切り返しに注意！

手前の小さく緩い左カーブの部分から減速を開始し、必ず左に寄ってから切り込んでいくこと！

早めの減速で確実にラインをキープして曲がろう。減速が間に合えば、サイドブレーキは必要無い。

この切り返しでキツい左が待っていることを忘れてはならない。しっかりテールを振ってインへ！

右ヘアピンを抜けるための減速は、直前の小さい左の手前から行なうこと。

車を左へ寄せ、減速から早めにドリフトさせていき、アクセル全開でインを抜けよう。

グー事典 **C区間の注意点**：C区間で最も注意したいポイントは、チェックポイントを通過して加速してきた後のキツい右ヘアピンへの進入だろう。ここを難しくしているのは、手前にある小さい左コーナー。このコーナーの存在によりラインが崩され、ドリフトに入るスペースを失うことになる。減速も重要だが、この小さい左コーナーでしっかり左に寄れるかも大切だぞ！

D区間

最後のD区間は、つづら折れのヘアピンの嵐からスタート。接触無く抜けるためには、テクニックのほかに忍耐力も必要だ!!

つづら折れの最初は、かなり手前から減速を行ない、絶対にラインをふくらませないことが重要！

ヘアピンの右→左の切り返し部分は、どこも間隔が短いので操作が乱雑にならないように！

切り返しつつインをキープできれば、クリッピングポイントやコーナー出口で溝を使っていける！

ヘアピン地帯最後の右は、やや変形している。手前までと同感覚でテールを振ると、間が保てないぞ。

溝を使ってインを抜けたいところだが、攻め過ぎると接触に……。角度を付けずに進入しよう！

続けて左に曲がるが、ここには溝が無いので注意。少し遅らせて切り込んで、その先を楽にしよう！

最後の切り返し部分は高速で抜けていくので、早めに進入準備を行なってインをキープ。

早めに切り込み、高速でインをキープした後は、コーナー出口のラインに注意しよう！

ゴール

4速へシフトアップ

フットブレーキ
&4速→3速へ
シフトダウン

最後の切り返し部分は、4速までギアを上げているところから少しだけ減速&切り込んでテールを流し、できるだけ高い速度で抜けていこう。進入時は手前の右をアウト・イン・インで抜けるようにする。これにより、最後の左へのライン取りを素早く行なうことが可能だ。右寄りをキープできたと思った瞬間、すぐに減速（シフトダウンあり）と左への切り込みで大きな弧でドリフトしていこう。最も怖いのは、その出口。ドリフトの角度が甘かったり、タイミングが遅いと確実にふくらんで接触する。勇気を持って切り込んでいくように（写真⑫、⑬）。

連続コーナーを抜けてくると、一休みできる直線がある。そこを抜けた先に、最後の右ヘアピンが待ち受けている。多少加速している分、減速を始めるタイミングを早めていくが、それよりもここの右ヘアピンの曲がり具合がこれまでのヘアピンとやや違うので、それを把握してインを突くことが重要。ヘアピンの奥がややキツくなっているので、早めに車の向きを変えていこう。加速しやすいように早めにカウンターを当て、溝を使いつつ抜けていくのがベストだ（写真⑨）。

溝を使いつつキツい右ヘアピンを抜けたら、すぐ先で左に切り返していく。ここもイン側の溝を使って抜けていくのだが、その際直線的に抜けていく中でタイヤを溝へ落としていき、接触するのを抑止していくといい。その先で続けて左に曲がっていくが、ここには溝が無いので、丁寧にインを突いていくように。インを突くのを遅らせると、その先の部分でラインがふくらむのを抑えることができるぞ！（写真⑩、⑪）

2速へ

4速へ

3速へ

サイドブレーキ

フットブレーキ&
4速→1速へシフトダウン

この二つの左ヘアピンは、ほぼ同じ感覚で曲がれる。同じ感覚なのは、手前のキツい右ヘアピンの後にすぐ切り返す部分。注意すべきことは操作が乱雑になってハンドルを切り遅れること。しっかりハンドルを握り、素早く切り込んでいくようにしよう（写真⑧）。

フットブレーキ&
3速→1速へシフトダウン
抜けたら2速へシフトアップ

抜けたら2速へ
シフトアップ

フットブレーキ
&1速へ
抜けたら4速まで
シフトアップ

フットブレーキ&
4速→1速へ
シフトダウン

フットブレーキ&1速へ
抜けたら3速まで
シフトアップ

チェックポイント

C区間で2カ所あった「一度左に曲がってから右にキツく曲がる」のと同じ感じで進入していこう。ここはさらにコーナーがキツくなっているので、より手前から減速して曲がるように（写真⑥、⑦）。

ゲー事典 **D区間の注意点**：D区間で最も注意したいポイントは、慣れてしまえばある意味単純作業になるつづら折れの連続ヘアピンではなく、後半部分にある中速、高速での切り返し部分。ここはインを突くのは当たり前で、どんなラインで突くかが重要だ。ポイントは各々のコーナー出口のラインを見据えて進入ラインを作ること。早めか、遅らせるかをしっかり見極めよう。

俺たちに達成できないミッションは無い！

IMPRESSION

初心者のみならず中級者をも苦しめる4面。一つのミスがゲームオーバーを招くといっても過言ではない。だがこの面をクリアできれば、最終決戦まで後一歩だ！

メタルスラッグ5
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2003年11月(稼働中)
■使用基板：——

Text：G

本作の攻略もいよいよ大詰め。今回は舞台が敵の本拠地なだけあって、今までに出てきた敵が総登場するぞ。敵の出現場所やボスのパターンをしっかり覚えて、目指せノーミスクリア！

©SNK PLAYMORE 2003
※「メタルスラッグ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

人呼んでメンフィスの……

マルコ：さて、いよいよ敵のアジトにご案内ってわけだ。準備はいいか？
エリ：はい。手りゅう弾、いつでもいけます。
マルコ：いいか、本拠地にある新型戦艦はやたら高性能だって話だ。手りゅう弾は温存しろよ？
エリ：えー……。
マルコ：その代わり、現地で新しい武器でも調達して進めばいいさ。新型メタルスラッグもあるということだしな。
エリ：分かりました。手りゅう弾は大物に備えて楽しみに取っておきます。
マルコ：まったく……さすがは「メンフィスの爆弾娘」だな。

MAP1 ～前半～

スタート直後は、下のマップに表記してあるオススメルートを進むといい。敵とあまり闘わずに済む上、手りゅう弾を持った捕虜を助けることができるからだ。捕虜の近くには戦闘員が居るので、遠くから射撃で倒そう。

また、ジャンプした拍子に上の段に誤って上がってしまったときや、得点アイテムを取りに上がったときは、階段の上でレバーを⬋ or ⬊方向に入れながら移動すれば下に降りられるので覚えておこう。

ここが前半の山場。敵の種類と出現する順番を把握して、一網打尽にしてやろう。

マップ1後半へ

START
ポイントA　ポイントB　D
点：点数アイテム　手：手りゅう弾　H：ヘビーマシンガン
D：ドランクショット　→：オススメルート

●ポイントA

いったんここでスクロールが停止し、バイクに乗ったザコ敵のラッシュがある。

出現する敵とその順番は、

①、②……バイクミサイル兵が出現

③、④……①、②を倒すとバイクミサイル兵が出現

⑤……③を倒すとバイク兵が出現。突進攻撃のみ

⑥……④を倒すとバイク兵が出現。ウィリーから、放物線状にバイクを飛ばしてくる

となっている。左上の写真を参考にして速攻を心掛けよう。バイクミサイル兵は、ミサイルの軌道が不規則なので長い間放置しておくのは危険だ。手早く倒したい。

●ポイントB

ここでは上段、中段ともに数人のバイク兵＋砲撃兵が出現する。敵の数が多いので、少しずつ進んで敵を小出しにして進もう。バイク兵がバイクから降りた後に手りゅう弾を投げてくるが、前述のオススメルート通り中段に居れば当たることは無い。飛んでくるバイクの回避にだけ専念しよう。バイクが避けづらいと思ったら、スライディングでくぐってしまうのも手だ。

●ポイントC

ここで「ドロップショット」(欄外参照)が取れる。ただし、弾数は30発と少なめ。後述の方法を参考に、ここでは一切弾を使わないように最後に取ること。

まず、すぐに上の段に取りに行かず、まん中の段をそのまま進もう。すると後ろから砲撃兵が出てくるので、これを撃破。次に、捕虜の右側にある回り込み、捕虜の右下にある障害物をハンドガンで破壊しよう。ここにはボス戦で何としても必要な手りゅう弾が入っている。忘れずに取っておきたい。

階段にちょっとだけ踏み込んで上撃ちで障害物を破壊。捕虜を助けるのはそれから。

まずは左に振り向いて砲撃兵を倒そう。その後は……、

メタスラ事典 ドロップショット：弾数30発。威力は並程度。弾が放物線を描き、バウンドしながら飛んでいくため、高所から下方への攻撃に秀でている。その半面、前へと進む速度がその分遅いので、真正面の敵は逆に倒しづらい。使いどころが限られるので、後述のポイントDを楽に通過するためだけにある武器といっていい。

MAP1 ～後半～

●ポイントD

ここではドロップショットの特殊な軌道を活かし、取った場所(階段の上)から下へ撃ち下ろそう。安全に攻撃することができるぞ。戦車×2は各8発で撃破可能。戦闘員×3は1発ずつ。計19発で全滅させることができる。戦車を倒すと、戦闘機が2機出現するが、階段の上に居れば攻撃が当たらないので、無視してしまって構わない。

●ポイントE

ここでスクロールがいったん停止して、右上から戦車が登場。爆弾を階段の上から転がしてくる。避けるのは簡単なのだが、こうなってしまうと同時に戦車を攻撃するのが難しい。ここでは階段の中ほどまで一気に突き進み、戦車が出現した瞬間に、ドロップショットの連射か手りゅう弾2発、どちらかで即破壊してしまおう。

マップ2へ

D　E　ポイントF　ポイントG　ポイントH

マップ1後半

★：百太郎　R：ロケットランチャー　I：アイアンリザード

●ポイントF

上方の、背景のライトの近くに捕虜の百太郎が居る。助けると誘導性能を持つ気の塊を次々に飛ばして敵を攻撃してくれるぞ。その後、盾兵＋砲撃兵が3回出現するが、離れてしゃがんでいれば敵の攻撃は当たらない。百太郎の援護を受けつつ、遠距離から射撃で倒そう。

●ポイントG

ここでもスクロールが停止し、画面両端から盾兵が、上に手りゅう弾を投げる戦闘員が出現。さらに少したつと真上にヘリが出現するという難所だ。スクロール停止後に、すぐ画面左端に移動し、盾兵を近接攻撃で倒すようにしよう。その間、戦闘員の手りゅう弾攻撃がくるが、画面端に居れば当たらない。

盾兵は倒してもすぐに補充されるが、8回倒せば打ち止めになる(右側も同じ)。効率よくいけば、盾兵を倒し終わったところにヘリが出現する。最初のヘリを倒すとロケットランチャーを出す。しかし、倒した位置が画面端だとそのままアイテムが画面外に落ちてしまい、取れなくなってしまうことがあるので注意しよう。1機目を倒すと今度は2機同時にヘリが出現、戦闘員も補充される。ロケットランチャーを連発して戦闘員を素早く倒し、ヘリの弾をなるべく真下に撃たせるように誘導しながら闘おう。ここで、画面左から出現するヘリを倒すと「アイアンリザード」(欄外参照)を取れる。やはり画面端でヘリを破壊しないように。

どこかで見たようなモーションで手助けしてくれる百太郎。頼りになるぞ。

盾兵を近接攻撃で倒しつつ、上にも射撃して戦闘員も倒そう。

●ポイントH

降りの階段を中ほどまで進むと画面両端から護送車が出現して、その中から手りゅう弾を投げる戦闘員が現れる。右下の護送車を倒すと、続けて右からバイクミサイル兵が出現する。護送車を倒すときに連射してまとめて倒そう。左の護送車は後回しでいい。

左側の護送車を倒すと、戦闘機が2機出現するが、ここでも階段の上に居れば安全なので無理に倒すことはない。

ポイントI　ポイントJ　ポイントK

マップ2　マップ3へ

点：点数アイテム　燃：燃料※　H：ヘビーマシンガン　手：手りゅう弾　※スラグマリナーの耐久力回復

MAP2

ここではスラグマリナーに乗って進む。操作方法は左のカコミを参照してほしい。海底では敵から離れてバルカンで攻撃するのが基本。また、潜水艦は先端部分からミサイルを撃つので、近寄られたときは逆に密着してしまえば攻撃をくらうことが無いぞ。

●ポイントI

前方に水中機雷、後方からザコが出現し、挟み撃ちに遭う。そうなる前にミサイルを使って機雷を片付けてしまおう。後方から出現する潜水艦を倒せばヘビーマシンガンを落とすので後方の敵を一掃して取っておくのもいいだろう。

●ポイントJ

上方から水中機雷が落ちてくる。この機雷の中には自キャラを追尾してくるものもあるので厄介。一気に進むか少しずつ壊して進むか決めてから進もう。また、二人目の捕虜が手りゅう弾をくれる。スラグマリナーから降りて取るようにしよう。

●ポイントK

クラゲ(大)が出現。攻撃すると4匹の小クラゲに分裂する。電気を放出しているときにのみ攻撃判定があるぞ。その先に居るクラゲ(小)はこちらが攻撃しなければ自分からは放電してこない。手出しをせずすれ違ってしまおう。

クラゲ(小)は手出ししなければ無害。数の多さに驚いて発砲しないように。

スラグマリナーで深く静かに潜行せよ!

スラグマリナー操作説明

Aボタン

レバーの入力方向に対応して、360度に撃ち分けができるバルカンを発射する。上方に向けて撃つと、弾が失速して放物線の軌道を描く。

Bボタン

海底に密着しながら⬇+Bボタンで降りることができる。機体から脱出する時にはその場で入力しよう。

Cボタン

高威力のミサイルを発射。弾数は10発。潜水艦などに撃ち込もう。

Dボタン

メタスラアタック。威力は高いが、使用後は当然生身になってしまう。特にここでは使用する機会は無いだろう。

アイアンリザード：弾数30発。威力は並。懐かしの玩具を思わせる形状の弾が、地上をはいながら猛スピードで直進する。これがあるとポイントHが非常に楽になる。

レーザーショット：弾数200発。威力は並以下。弾の攻撃判定がずっと残る上に、耐久値が低い敵を貫通するという特徴を持つ。後述のポイントPで活用したい。

MAP3～4

●ポイントL
3面にも登場したロボ兵が、近接×1→ノーマル×2→ノーマル×1、近接×1の順番で出現。対処法は全く同じで、ノーマルタイプはしゃがんで攻撃。近接タイプは中～遠距離から攻撃しよう。

●ポイントM
戦車2台＋ロボ兵(ノーマル)が出現。ここもしゃがみ撃ちをしていればOK。

●ポイントN
八人の捕虜が天井から吊られている。二人目を助けたら画面右端まで一気に進んで、左を向き戦闘員を倒していく。少したつと盾兵が右端から出現するので、近接攻撃で倒そう。敵を全員倒したら残った捕虜を助け出そう。六人目の捕虜がレーザーショット(欄外参照)を持っているぞ。

●ポイントO
階段の途中に、爆弾を転がしてくる敵、跳びかかってくる敵、その場から射撃をする敵が同時に出現する。写真を参考に、先手を取って倒そう。

●ポイントP
コンテナの間に手りゅう弾を投げる敵が入ってしまうと倒すのが非常に困難。手前の柱を通過した辺りでジャンプしながらレーザーショットを撃てば、コンテナの間に入られる前に倒すことができるぞ。

マップ3　L　M　N　O　P　マップ4へ

点：点数アイテム　L：レーザーショット　捕虜　コンテナ

マップ4　2H　手　BOSS

2H：ダブルマシンガン
手：手りゅう弾

敵の足が見えた瞬間にジャンプしながら手りゅう弾。二人目も同じ要領でいこう。

バクダン娘 本領発揮!?

エリ：隊長ー、手りゅう弾、ちゃんと取っておきましたよ。
マルコ：どれ――お、50発近くあるじゃないか。上出来だ。**問題はこれをいつ投げるか**、だな。
エリ：「いつ」？
マルコ：件の新型戦艦は、**一定ダメージで攻撃が激化する**。どうせなら、そのときに一気に片を付けちまいたいだろ？
エリ：でもそれだとミスしたときに……。
マルコ：**ためてきた手りゅう弾が一気にパァ**、だ。
エリ：やっぱり先に投げ切っちゃいましょうよ。
マルコ：それも手だが、**後が厳しくなるからな**……よし。エリ軍曹、ダブルマシンガンを持って俺に続けッ。
エリ：手りゅう弾は？
マルコ：もう少ししたら一生分投げさせてやる。それまでは、**果敢に攻めつつ被弾はするなよ！**
エリ：そんな無茶な……。
マルコ：この作戦、無茶は元より承知の上だ！ 行くぞ！

MISSION 4 BOSS

耐久力が高く、ランダム攻撃まである最悪なボス。一定ダメージを負うと攻撃が激化する。手りゅう弾を取っておくか、先に投げ切るかでこちらの闘い方は大きく変わる。回避に自信があれば前者、無ければ後者でいこう。

ボス攻撃パターン解説

4面ボスは、耐久値が半分以下になると船体から煙を吹き、すべての攻撃が激しくなる。特に後述するパターンAがきつい。道中でためた手りゅう弾をいつ使うかがカギだ。

●パターンA　船体側面からの7連砲掃射
自キャラを中心に広範囲にわたって弾が降り注ぐ。ランダム要素があるので、運が悪いと避けられないときがある。
ボスが地中に潜るときと、地中から出現するときにもこの攻撃がくる。攻撃激化後の回避は至難の業。

●パターンB　右側からプラズマ砲発射
光弾がゆっくりと自キャラを追尾してくる。しっかりと引き付けてからまとめて回避しよう。また、このときが手りゅう弾をたたき込む絶好のチャンスだ。激化後は弾が2発から4発に増える。

●パターンC　左側からのホップミサイル
弾速が速く、地をはうような軌道のミサイル。ジャンプで跳び越えると、ミサイルがそれに反応して上に方向転換してくるので注意。激化後は弾が2発から4発に増える。

●パターンD　左側の主砲での砲撃
ある程度こちらに縦軸を合わせて放物線状に弾が落下してくる。画面左端から間合いを詰めるようにしてかわそう。激化後は弾が3～4発から4～5発に増える。

A　ランダムで弾が降ってくる厄介な攻撃。これを何回かわせるかが勝負。

B　光弾が来る前に、手りゅう弾をたっぷりとプレゼントしてやろう。

C　結構堅く、ハンドガンだと破壊が難しい。その場合は回避に専念。

D　画面の左端にさえ居れば、これといって問題のある攻撃でもないはず。

メタスラ事典　ボスの耐久値は、手りゅう弾の攻撃力を10、ダブルマシンガンの攻撃力を1発につき1と仮定した場合、約700。手りゅう弾をしっかりためてきたなら約45～48発は残っているはず(ボス戦の捕虜含む)。ボス戦開始時のパターンAを右に避ければ、その次は高い確率でパターンBが来る。このときに手りゅう弾をたっぷり投げ込んでやろう。

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ

まだまだ突き詰める特濃攻略!!

いまだに世間ではチームプレイよりも個人技を中心とした対戦風景が目立つ。2on2のチーム戦が楽しめるゲームである以上、「強いプレイヤー」にとどまらず「強いチーム」を目指して、徹底した連携戦術を頭にたたき込んでほしい! 今月は逃げる敵機を追い掛けるセオリー、サポート役として優れた機体への対処法、そして3回目となる対上級者講座をお送りしよう。

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPRESTO 2003
©CAPCOM CO., LTD. 2003 / ALL RIGHTS RESERVED.

逃げる敵機を追え!

逃げに徹し、相手が攻めてきたところを迎撃する……。消極的だが非常に強力なこの戦法、実際には対抗する手段がいくつもあるのだ。

Text:モミィ@もみぃず

逃げ道をふさげ!!

敵機が自機よりも機動性に優れている場合、逃げ回られると追い付くことは困難だ。しかし、画面端(作戦エリアライン)の存在を念頭に置いて動けば、機動性に多少の差があったとしても、逃げる2機のうち1機を捕らえられる瞬間があるはずだ。

左の図は、隣の写真をそのまま上から見たもの。逃げるキュベレイを、機動性の劣る百式とリック・ディアスとで追い込もうとしているところなのだが、ここからの移動の選択肢として適切な方向から順に○→△→×を付けた。

逃げる相手に接近するためには「追い掛ける」のではなく「逃げ道をふさぐ」という意識が重要。敵機が最速で包囲網を突破するのを、先回りして妨害するのを心掛けよう。

「追い込む」とは「敵機の逃げ道をふさぎつつ、間合いを詰めること」と認識しておこう。

逃げるチームに対する駆け引き

実際に対戦で逃げ回るチームに出会った場合は、画面中央付近まで移動しよう。ここから慎重に相手チームを追い詰めていく必要がある。

まず、図Aのように自機か僚機のどちらか1機が少し間合いを詰め、相手の行動を探る。敵機がバラバラに逃げるようなら、どちらか片方に的を絞って近付く。固まって逃げるようなら、図Bのようにもう1機がその方向へ先回りするような軌道で移動する。敵機がその方向へ逃げてくるようなら、そのまま間合いを詰めて作戦エリアライン付近まで追い詰めよう。逆に反転してきた場合には、逃げ道を与えないように、図Cのような陣形を取ろう。

最終的には図Dのように作戦エリアライン付近に追い詰めることが狙いだが、実戦ではここまで追い詰める前に敵チームがバラバラになったり、混戦に突入することケースがほとんど。これらの行動に対して対応できるように、中距離からはジャンプを控えて、地上の移動手段で行動するように意識しておこう。こうすれば敵機が急に攻撃に転じたときに咄嗟に対処できるし、空中から一気に接近してきた場合も、相手の動きを見てからジャンプして有利な状況に持ち込めるぞ。

特にキュベレイのような「逃げつつ攻撃ができる」機体に対しては、焦ってジャンプや先制攻撃を仕掛けがちだが、それではスキが生まれやすく相手の思うツボ。相手の動きをよく見る慎重さが必要だ。

うまく標的を捕らえてダウンを奪った場合も、その後の状況を考えて「画面中央側を背にして」行動しよう。これを意識すると、その後の逃げに対処しやすい。特に起き攻めで意識できれば、仮に回避されたとしても、画面端に追い詰める可能性が高くなるぞ。

相手よりも機動力が勝っている機体であれば、接近すること自体は容易なはずだ。

圧倒的な機動力差を付けないために

機動力の低いガンタンクなどで構成されたチームでは、可変機のみで構成されたチームを追い込むことは不可能だ。これは戦術うんぬんではなく、勝負以前の「相性の問題」になってくる。

これを防止するためには機体選びの時点で、最低限の機動力を「チームとして確保する」必要がある。仮にガンタンクを選択するのならパートナーは可変機、もしくはそもそも逃げに対して強力な武器をもったキュベレイなどを選択することが望ましい。チームのバランスとは、コストだけに限った話ではないのだ。

図B

バズーカの雨と起き攻めに注意!

クレイバズーカ装備
リック・ディアス

よく組むパートナー
百式
ガンダム
シャア専用ゲルググ

十字砲火で優先的に狙え!

リック・ディアスは誘導性が高くてダウンを奪えるクレイバズーカに加え、弾切れ時はサブ射撃のビームピストルを代用することで、事実上「射撃できない時間が存在しない」というのが強さの秘密。

これに持ち前の高い移動性能が加わって、「地上で横移動をしつつ弾を乱射する」という単純な戦法が強力なのだ。それに起き攻めが強い部類に属するために、爆発力においても申し分は無い。

リック・ディアスが入ったチームへの対策としては、クレイバズーカの脅威がある以上、基本的にはリック・ディアスを狙っていく。ここで注意してほしいのが、地上移動では回避が困難な、十字砲火を狙っていくということ。

リック・ディアスの回避性能は地上でこそ高いが空中ではそうでもない上に、着地硬直が長いのだ。つまりジャンプさせれば、攻撃を当てるチャンスはおのずと訪れることになる。これは「1対1では強くとも、2機に狙われると意外に脆い」ということを表している。

こういった理由で必然的にリック・ディアスを徹底して狙う戦法が有効になる。ただし、リック・ディアスがあまりに逃げるようなら、パートナーも狙っていく。この場合はジャンプを控え、ステップ中心に立ち回ろう。ステップによってクレイバズーカの追尾が切れるため、被弾率が下がるのだ。

継戦能力の高さが特長。弾切れ時間をサブ射撃でフォローすれば、まさに永久機関。

1対1で無理をしたところで相手の思うツボ。狙う場合は常に2機で攻撃に当たろう。

空中ダッシュ格闘を警戒せよ!

ネモ

よく組むパートナー
Zガンダム
キュベレイ
ジ・オ

シールドの有無を確認せよ!

ネモの強さの理由は、高い基本性能。機動力の低ささえ除けば、高コスト機体とも渡り合える。そして、低機動力をカバーしつつ、強力な攻撃手段ともなる空中ダッシュ格闘の存在が大きい。

さらにコストの関係上、パートナーとして選ばれるのがいずれも強力な機体ばかり、というのも好アシスト機たる要因である。特にZガンダムのような総合的に高性能な機体との組み合わせになるとチームとしての弱点が無い。これといって苦手なチームが存在しないというのは、かなりの強みだ。

付け入るスキとして考えられるのは、ネモは「シールドが無いと空中ダッシュ格闘が使用できない」という点。空中ダッシュ格闘が使用できないと、機動力の高くないネモは接近戦において逃げる敵機を捕らえる強力な武器が無くなり、近距離戦が辛くなる。

こうなると頼れる装備は射撃しかなくなるために、弾切れを引き起こせるのだ。弾切れを恐れてけん制射撃ができず、接近戦でのプレッシャーが無くなれば、ネモを無視して強力なそのパートナーに集中できるだろう。

しかし、意図的にシールドを狙うというのは困難かつ実践的でない。となるとネモ2機落としを狙って立ち回り、うまくシールドに当たれば以後は放置する、というパターンが理想になる。これはネモのパートナーが何であれ通用する。シールドに攻撃が当たる可能性を高めるため、序盤はネモを狙っていこう。

うまくシールドを破壊することができれば、後は無視してその僚機を狙っていこう。

ネモのシールドを直接狙うこともできるが、難しい。普通に立ち回っていこう。

接近を許すな!

ギャプラン

よく組むパートナー
ガブスレイ
ガンダム
シャア専用ゲルググ

弾切れさせて戦力ダウン!

変形射撃の高い攻撃力とホーミング性能・回避困難な空中での密着サブ射撃など、最強機体と名高いZガンダム(ハイパーメガランチャー)の下位互換的な性能を持つのがギャプランの強さだ。Zガンダムと比べれば、シールドが無い・格闘性能が劣るといった欠点が挙げられる。それでもコスト的に2回落ちてもOKで、コスト310の機体と組めるのは、それを補って余りある利点だ。

ギャプランの弱点は、弾切れしやすい点と、弾切れ時の戦闘力低下が激しい点。ゆえにギャプランが入ったチームと戦う場合は、弾が回復しないように、そのパートナーだけを落として勝利するのが理想だ。そして近距離戦と変形にさえ注意すれば、案外プレッシャーは弱いのである。

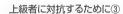
このことからギャプランの行動を警戒しつつ、中距離で射撃を中心に戦っていくのが基本となる。極力パートナーを狙い、ギャプランが接近してきたら距離を取るように心掛けたい。ここでパートナーに対してうまく十字砲火ができれば、有利に進められる。混戦にならないように、レーダーには細心の注意を払おう。

中距離からギャプランが応戦してきたなら、回避を重視して無駄弾を撃たせよう。弾数を意識し、弾切れを感じたら一気にパートナーに接近、という形になれば勝利は目前。いかに無駄弾を撃たせるかがカギだ。

ギャプランは中・遠距離になると、その優れた能力を発揮し切れないのだ。

ギャプランを弾切れさせたなら撃墜しないで、そのパートナーと戦うのが得策。

上級者に対抗するために③

ステップを狙い撃て!!

先月号で紹介した射撃のスキ、着地時のスキという攻撃が確定する状況。そこを狙う際、反応が遅れたり狙えないタイミングで無理に攻撃したりすればステップで回避されてしまう。今回は、その回避行動であるステップを狙う方法を伝授。

Text：H.L

今回の「ステップを狙った攻撃」とは、射撃・着地時のスキを狙おうとしたがタイミングが取り切れず、攻撃を確定で決められないと判断したときのもの。具体的にいうと、こちらの攻撃はステップで回避されるが、ジャンプでは回避されないという場面だ。敵はこちらの攻撃を回避するにはステップをしなければならず、それが狙い目となる。

ステップを狙う際に取る行動は、敵のステップとほぼ同時、もしくはわずかに遅らせて空中ダッシュをすること。先読み的に入力していこう。

射撃のスキを狙い切れなかった場合にも効果的。特にステップ射撃の後が狙い目だ。

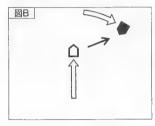
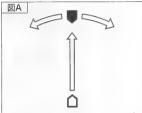
敵に着地のタイミングを惑わされたときは、すぐにステップ狙いに切り替えたいところ。

左右どちらのステップにも対応

敵が射撃・着地でスキを見せた場所に空中ダッシュで突っ込み（図A）、敵のステップを確認。終わり際をそのまま空中ダッシュ射撃で狙う（図B）のが一連の流れだ。このステップ狙いは距離が近過ぎると射角内に敵を捕らえ切れないため、ある程度離れた位置（図A左写真参照）から狙うのがいい。距離が近い場合は、空中ダッシュを敵方向に曲げることで多少狙いやすくなる。

この行動の利点は、敵が左右どちらにステップしても対応できること。しかし、敵がその場から射撃をしてきたり、ステップで自機の下をくぐったりされるのに弱い面がある。

続いて、敵が左右ステップ以外の行動をしたときの対応について。敵がステップせずに様子を見ている場合は、敵の行動を読んで主に二つの行動を取る。攻撃してこないと読んだら、ステップ狙いを仕掛けた空中ダッシュから密着射撃を狙う。攻撃してくると読んだら、すぐに空中ダッシュを横方向に切り替え、回避後に確定反撃を決めていく。

敵が前ダッシュで下をくぐった場合は、お互いにロックが外れないことが多い。ブースト量が少なくなっているこちらが不利なので、空中ダッシュを横方向に切り替えるなどして、着地タイミングを見切られないようにしたい。

ステップを確認し、終わり際に撃ち込む。ロングステップには狙えない（欄外参照）。

空中前ダッシュからはこの辺りから仕掛けるのがベスト。ステップ射撃もかわせることが多い。

柔軟性の高さがポイント

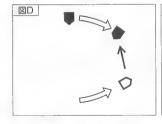
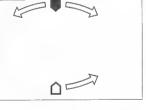
敵が左右どちらにステップするのかを読み、その方向に空中横ダッシュをする（図C）。そして空中ダッシュを敵に近付くように修正し、ステップの終わり際を狙う（図D）。

この行動は、敵がその場から射撃してきても回避できるのが最大の利点だ。その射撃に反応できれば、確定反撃を決められる。また、ロングステップに対しても射撃のタイミングを変えるだけなので、対応しやすいのがポイント。

全体的に見れば安定感のあるように思える行動だが、敵が横方向へステップをしたとしても、左か右の二択に読み勝つ必要があるため、ステップを狙う行動としては不安定なのが難点だ。

敵と逆方向に空中ダッシュをしてしまったときの状態は、敵がこちらを真正面に捕らえており、自機は敵に斜め後ろを向けている（左の写真参照）。イニシアチブはやや敵側にある状況なので、とりあえず空中ダッシュを斜め前方向に切り替えておくのが安定行動になる。

その後でブーストが十分残っているなら空中から攻め、残りが少ないなら、安全なタイミングを見計らって着地しよう。

移動方向が同じだったらステップの長さを見極め、空中ダッシュ射撃を決めよう。

左右の二択に読み負けたらこの状態。向きの面で分が悪いので、回避に専念したい。

アレンジ曲も収録された
サントラ好評発売中!!

最終ステージの難敵を撃破せよ!

ESPGALUDA エスプガルーダ

©2003 CAVE CO., LTD.

『エスプレイド』をほうふつさせる最終ステージ・道中アリスクローンの敵弾誘導パターンから、3連戦のボス戦までを完全攻略! スコアラー必見のシステムデータも攻略と合わせて掲載していくぞ!!

Text 伊勢猫(道中攻略)、C・LAN(ボス攻略)
※特に記述が無い限り、本攻略記事はタテハがメインの内容です。

エスプガルーダ
■メーカー:ケイブ(販売:AMI)
■ジャンル:縦スクロールシューティング
■操作方法:8方向レバー+3ボタン
■発 売 日:2003年11月(稼働中)
■使用基板:専用基板

GO TO LEFT MAP

START

STAGE 5-2 浮遊城ウツロブネ -The floating castle UTUROBUNE-

通常敵の配置場所を把握した敵弾の誘導が重要ポイント!

STAGE STORY

聖霊機関により、都市中央に不気味に浮かび、そこにあるだけで見るものを威圧するシンラの心臓部。今自分を招く声の元は、ここの中心にあると確信できる。[illegible]

CHECK POINT しっかり誘導して覚聖カウンタ回復

広間のアリスクローンを一掃→左・右と大きく切り返してテラス周辺を掃討。

続いて階段上にキングバブーン×4が出現するので、レイピアで破壊する。

アリスクローンは見た目に反して耐久力が高い。ステージ開始直後は、無敵時間を利用してレイピアで一掃しよう。

耐久力が高い通常敵の出現ポイントを覚え、それに合わせたアリスクローンのせん滅パターンを組むのが最終ステージの基本となる。ステージ開始直後から大量の敵弾を撃たれるが、切り返しのタイミングさえパターン化しておけば、道中は思ったほど難しくない。ステージ序盤~中盤のアリスクローンに対しては、出現即破壊を徹底して画面上の敵弾を減らしていこう。

稼ぎの基本方針は、ステージ中盤までは5-1で消費した覚聖カウンタを回復。ため込んだ精霊石を使って、ステージ終盤のアリスクローン地帯で覚聖死界を展開しよう。

CHECK POINT アリスを手早く処理して覚聖せよ!

ステージ中盤 覚聖ポイント①

キングバブーン→アリスクローンを一掃したら、グリンアウル右側にレイピアで撃ち込み→1射目に合わせて覚聖死界を展開。グリンアウル後のアリスクローンが弾を撃つ前に金塊変換する。

切り返しのタイミングが早いと、出現と同時に弾を発射してくる。左側へ移動し続ければ当たらない。

広範囲に出現するアリスクローンに対してはショットを使用。できるだけ早く倒して、敵弾を減らす。

キングバブーン×4機を、先頭から右側へ移動しながらレイピアで破壊できたら、止まらずに左側へアリスクローンの自機狙い弾を切り返す。この間にアリスクローン→キングバブーン×1を破壊。左側のくぼみに出現するキングバブーン×1は、画面をスクロールさせたタイミング次第でいきなり高速3WAYを撃ってくるので注意。

キングバブーン×1を破壊したら、そのままアリスクローンをショットで一掃。画面上部に見え始めたグリンアウルに、レイピアで撃ち込み&ダメージ調整。覚聖死界を展開して、金塊変換100倍を取ろう。

ESP 道中パターン補足:タテハに比べて移動速度が速いアゲハの場合は、ほぼレイピアのみで道中を進める。敵弾に比べて自機スピードが速くなるため、敵弾のすき間を抜けるときなどは移動速度が落ちるレイピアを使おう。また、クリア重視でいくなら覚聖ポイント①~③のみがオススメ。④と⑤は覚聖カウンタの回復に当てて、ボス戦に使った方が安全だ。

表示カット中でも金塊や倍率はカウントしている。敵弾は別管理で干渉しない。

ボス戦では攻撃パターンごとに規定数が変動するため、ほとんど消えない。

敵弾の規定数について

画面上の敵弾や敵キャラなどが表示数の限界を超えた際、一部がカットされて消える"キャラオーバー"だが、敵弾は、金塊などとは別に規定数で管理されている。その敵弾数を表したのが下表で、道中なら最大150発が画面上の最大規定数（最大値はシーンで随時変動）。当然、この数値を超えた場合、新たな敵弾は発射されない。

シーン別　敵弾の規定数

道中	70～150発
ボス	150～200発

タテハは覚聖切れ中のみレーザー1本につき（自機のパワー+覚聖オーバーレベル）×10点となる。

タテハは覚聖中のショットレイピアが敵を貫通している間、2フレームごとに10点加算される。

撃ち込み点について

敵キャラ（ザコは除く）に対しての撃ち込み点は、原則として覚聖死界展開中以外は攻撃別に加算される仕組みになっている。ただし、自機別に専用仕様が追加される（左記）。

攻撃別　撃ち込み点

●ショット：敵ヒット時、ショット1発につき10点

●レーザーレイピア：敵ヒット時、レーザー1本につき1フレーム毎に10点

●ショットレイピア：敵ヒット時、ショット1発につき（自機パワー+覚聖オーバーレベル）×10点

※自機パワーは0～4の5段階

CHECK POINT ケルベロスのバラマキ弾に御用心！

ステージ中盤　覚聖ポイント②

基本は覚聖ポイント①と同様だが、右側テラスのアリスクローンが早めに自機狙い弾を撃つので注意。左側からグリンアウルにレイピアを撃ち込みつつ、アリスクローンも倒していこう。

常に左右へ大きく動いて、アリスクローンの自機狙い弾を誘導。切り返し用の逃げ道を確保しよう。

ケルベロスの出現ポイントはできるだけ前へ。少しずつ下がってアリスクローンの自機狙い弾を誘導。

一機目のグリンアウル破壊後は、右側に切り返してテラスのアリスクローンをレイピアで一掃。すぐに左側へ移動を開始し、キングバブーン3機をレイピアで破壊→右側へ前進しつつアリスクローンを一掃する。

続いて、画面右上のくぼみにケルベロス×2台が出現。発射方向が毎回違うバラマキ弾に注意しつつ、左側アリスクローンの自機狙い弾を後ろに下がって誘導&レイピアでケルベロスを破壊する。あとは左→右と大きく切り返しながらアリスクローンを一掃。2機目のグリンアウルを金塊変換してアリスクローン地帯に備えていこう。

CHECK POINT 回転アリスでスコアアップを狙え！

ステージ後半　覚聖ポイント③

テラス上のアリスクローンを一掃→出現した回転アリスが止まったのを確認して覚聖死界を展開。400前後は覚聖カウンタがあるはずなので、覚聖切れまで覚聖死界を継続。手前のアリスクローンから単発ショットで倒していく。

ステージ終盤となるアリスクローン地帯は、スコアに大きな差が付く稼ぎポイント。メインに狙っていくのは、回転しながら2方向に連射弾を撃ち続けるアリスクローン（通称：回転アリス）で、きちんと画面内に弾を撃たせてから破壊すれば、4体前後で敵弾の破壊倍率が100倍になる。また、クリア重視の場合は、ボス前で覚聖死界を使わずに覚聖カウンタを回復しよう。

ステージ後半　覚聖ポイント⑤

広場に残った回転アリスクローン+左右に出現したアリスクローンで覚聖カウンタを回復→中央の回転アリスを残して覚聖死界を展開。ショットの一斉射で巻き込めるだけ金塊変換。

ステージ後半　覚聖ポイント④

覚聖切れ後は、覚聖を解除→レイピアで画面中央に出現するジャンプアリスを一掃しながら覚聖カウンタを回復。3列目の回転アリスクローンが見えたら、2回目の覚聖死界を展開しよう。

覚聖後は、ショットで手前のアリスクローンから各個撃破が基本。敵弾が見にくくなるので要注意。

クリア重視の場合は、通称ジャンプアリス以降で覚聖カウンタを回復。ボス戦に持ち越していこう。

名称	アリスクローン・フロアスイーパー（ザコ）
得点	2,640点
精霊石	1

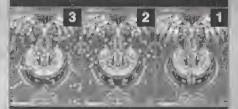
名称	アリスクローン・セイリングクリーナー（ザコ）
得点	2,640点
精霊石	1

最終ステージで新規に登場する敵キャラは、アリスクローン・セイリングクリーナー（空中）とアリスクローン・フロアスイーパー（地上）の二種類。フロアスイーパーには自機狙い弾タイプと、回転2方向弾タイプの計3種類が存在する。特に後者（通称：回転アリス）のフロアスイーパーは、へたな通常敵よりも多くの敵弾を撃ち続けるザコ。しっかりと敵弾を撃たせてから破壊していきたい。

第一形態（1→2→3）

第一形態は本体から自機狙い青弾連射&羽根から針弾→全方位回転弾→羽根の五つの節から広角弾（ループ）。羽根を破壊すると3に本体からの攻撃が加わり、羽根を2枚以上破壊すると1、および3の弾数が増加していく。また、羽根が残り1枚の状態では、3が高速の弾になる。

羽根が無いときは、1と2は本体からの攻撃は無し。形態変化させる前に、本体へもある程度撃ち込んでおきたい。

羽根の弾消し効果を活用

羽根を破壊すると、その羽根が出していた弾以外は金塊変換されない、本体からの攻撃ではなく、羽根の攻撃に着目して覚聖死界を展開　青弾を何層も扇状に出す攻撃のときに破壊しよう．もし覚聖カウンタがゼロになったら、通常状態で羽根を1枚破壊して精霊石を回収、これで次の羽根を覚聖死界で破壊する．4枚破壊した時点で、強制的に第二形態に移行，本体へのダメージで形態破壊すると、羽根が自爆してしまうので注意。また、羽根が最後の1枚になると攻撃か激しくなる．第2形態は、本体周囲を回転するガルビットからの攻撃たけになる、そして完全破壊時は羽根と同様に弾消し効果があるため、金塊変換されないので覚聖せずに倒して精霊石の回収に努めよう、ガルビットは、ボスの周りを回転して攻撃した後、画面外に逃げ去っていく、このときにバラまく中型の丸弾は間に入るようにして避けよう。なお、安全性を求めるなら、弾消し効果を最大限に活用しよう。羽根にダメージを与えて点滅したら撃ち込みを止め、自機狙いの青弾連射などに合わせて破壊しよう。

いよいよ迎えた最終ボス。その第1段階が、4枚の羽根を持つフェザーガルーダだ。羽根破壊、およびビットを除くパーツを破壊する度に画面上の敵弾が消え、これを活用すれば労せずして倒せる。ダメージ調整が重要。

名前	得点	精霊石
ガルビット	[illegible]	0
羽根（×4）	[illegible]	[illegible]
第一形態	[illegible]	[illegible]
第二形態	[illegible]	11～12

第二形態（4）

第二形態は12機のガルビットによる攻撃のみで、ボスの周りを回転しながら針弾と丸弾を発射した後、中型の弾をまきながら飛び去っていく。本体は全く攻撃してこない。ビットは通常の敵機扱いだが、1機当たりの弾数は少ないので、精霊石を使っての稼ぎは効率が悪い。さらに羽根破壊時には弾消し効果があるので、覚聖死界で破壊しないように気を付けよう。

中央付近で丸弾の間を避ける。覚聖カウンタがゼロなら、しばらく覚聖オーバーで撃ち込もう。

なるべく正面をキープ

どの形態も、正面をキープしてのレイピアによる撃ち込みが基本。フェザーガルーダでためた精霊石を第一形態破壊時の覚聖死界展開に使い、第二形態を通常状態で破壊後、最終形態を覚聖死界を展開して破壊する、というのが大まかな流れになる。

第一形態は2の攻撃が終わった辺りで破壊、第二形態はそのまま覚聖オーバーで撃ち込み、攻撃4の辺りで覚聖死界を解除すると、既に虫の息になっているはず。攻撃3は低速広角弾の間を抜けていく。正面に来る弾は早めに回り込むように回避しよう　第三形態は、5の攻撃中に正面をキープするのが若干難しいので、先回りをするように動き、ボスが停滞したら少しずつ反対側に動いて避けよう。ここでの撃ち込みがしっかりできていれば、7の攻撃中に破壊できる。このときに覚聖死界を展開して、精霊石がゼロの状態で第3ボスを迎えよう。

3形態からなるジャコウは、通常状態と覚聖状態を切り替えながら攻撃してくる。しっかりレイピアで撃ち込めば、各形態とも攻撃が1周する前に倒せるぞ。速攻でカタを付けて最終決戦に臨め。[illegible]

名前	得点	精霊石
アリスクローン・オブオーナー	0	[illegible]
第一形態	[illegible]	[illegible]
第二形態	[illegible]	[illegible]
第三形態	[illegible]	[illegible]

第一形態（1→2）

まずは、外周から半回転するように連なった針弾と3WAYを射出する。これが終わると回転弾による針弾攻撃。この繰り返しになる。3WAYは外側を避け、回転弾は早めに上へ。この攻撃中に覚聖死界で破壊する。

第二形態（3→4）

3は自機狙いの3WAYを大きくかわし、低速の広角弾の間を抜ける。覚聖オーバーで撃ち込んでいけば、4をあまり避けずに形態破壊できる。4は速い詰められる前に、大きな動きで切り返す間を作るのがコツだ。

第三形態（5→6→7→8）

第三形態はアリスクローン・オブオーナーの攻撃がメイン。ガルーダに2回あるのが特徴。この攻撃も覚聖破壊しても意味が無いので注意。破壊すると撃ち返し弾を放つが、スピードが遅いので出た先から倒して問題無い。8は画面下で左右に避けよう。

アリスクローン・オブオーナーはこれまでのビット系同様0点。覚聖死界を展開して破壊しても金塊化しない。遅いほど撃ち返し角が広がる。

ESP

フェザーガルーダの第二形態は、覚聖オーバーしたまま撃ち込めば、かなり早く破壊できる。ただし、ガルビットが出す青い丸弾の初弾が速いので、不意打ちに注意したい。このとき少し待ち、ガルビットの針弾→撤退が始まってから覚聖死界を展開（覚聖オーバー）してみよう。スローがかかっているので、いきなり速い弾が飛んでくることはない。

精霊石の管理

稼ぐ場合は、聖霊結晶に精霊石を残しても有効に使えない。撃ち込み点も覚聖オーバーするまで入らないので、ここまでに使ってしまった方がいい。第一・第二形態でためた精霊石42個を、第三形態で使用する。5-2ボス戦での精霊石は、基本的に「使う」と「ためる」を交互に行なえばいいが、聖霊結晶では金塊変換が行なえない。弾数の多い第三形態で使うようにしよう。

聖霊結晶の特性

聖霊結晶には、通常状態と覚聖オーバー時の攻撃が有効で、前者の方がダメージは高い。また、覚聖死界中の攻撃はあまりにも低いダメージしか与えられない。さらにガードバリアに至っては、ゲージを回復させてしまうので、回避に必要な場合は当てないように使おう。

覚聖死界中の攻撃は効果が低い上に、ガードバリアを重ねると、すごい勢いで回復してしまう。覚聖死界のスロー効果は有効だが、結局は正攻法で攻める必要があるぞ。

物量に気圧されるな

第一形態の針弾は自機に向かって射出され、最後には狭い間隔で自機を狙って振るように撃ってくる。小さくよけると厳しいので、羽根からの弾に気を付けながら、大きく左右に動いてかわそう。第二形態も覚聖死界を展開せずに倒して、精霊石を回収。第三形態のワインダーに合わせて覚聖死界を展開して最終形態へ移行させよう。ワインダーは、撃ち始めたときの自機方向に閉じていくので、横方向に撃たれると避けにくくなる。4の広角弾の外側を回ると、予想外の方向に撃たれることがある。自機狙いの連なり弾を3回撃った後に来るのでこれを目安に。第三形態を覚聖死界展開で破壊したら、ついに最後の聖霊結晶。この形態の動き自体は完全パターン。左右の青弾がクロスする部分を避けるように動くのが鉄則だ。

判定か大きいので、覚聖死界展開時の撃ち込み効率かいい。

聖霊結晶戦でガードバリアが発動したらすぐ画面端へ移動せよ。

聖霊融合臨界&聖霊結晶

3番目に控えるのがいよいよ最終ボスの聖霊融合臨界と聖霊結晶だ。左右に大きな羽根があるので、攻撃を当てる場所に事欠かないが、圧倒的な弾数をプレイヤーを襲う。最後の聖霊結晶で実力が試される。

名称	得点	精霊石
第一形態	50,000	9～10
第二形態	70,000	10～11
第三形態	90,000	11～12
聖霊結晶	800,000	13～14

第一形態（1→2）

第一形態は、左右の羽根から小粒の弾をばら撒き、一定周期で多層の広角針弾を撃ってくる攻撃のみ。中央で位置を微調整して回避できるが、後半はかなり狭くなる。ある程度避けたら、左右に大きく動いて広いスペースに入り、すぐに再び大きく切り返す。振り子のような動きでかわしていくといい。

2×7WAYは自機に向かって撃たれる。左右に動いて広い場所を作り出そう。

針弾が来るまで覚聖オーバーで撃ち込めば、2回目の針弾前に倒せるぞ。

第二形態（3）

上下から針弾が垂直に振り続ける中で、自機を狙う連なり弾も飛んでくる。位置を左右へ細かく微調整をしながら、垂直の動きを中心にかわしていく。上下の弾がクロスする場所で停滞しないように心掛け、常に動くようにしよう。近い弾と交差するように動き、早めに抜けてしまうことがポイント。

交差点は避けろ！

動き方のコツが分かれば対処するのは難しくない。第三形態で行なう攻撃はこれのみ。

ジグザグ、または縦長の8の字を描くように、早めに近い弾を通過しよう。

第三形態（4→5）

大量の広角弾と丸弾による攻撃に加えて自機狙いの連なり弾と、左右から自機を挟むように撃つワインダーが交互に繰り返される。広角弾は可能ならば外側を避けた方がいいが、5との重複に注意。ワインダーが閉じてきた辺りで覚聖死界を展開し、敵弾を金塊化させて倒そう。斜め方向に撃たせたい。

最終的に20度くらいまでまで狭められる。斜めに撃たせた方が避けやすい。

広角弾は徐々に角度が変わっていく。自機狙い弾が3発来たら誘導しよう。

聖霊結晶（6）

最下段から、2番目か3番目の段からスタートするのがオススメ。左から来る弾の間を抜けながら上に移動しつつかわしていく。角度が変わったら切り返し、右の弾の間を抜けていこう。左右からの青弾と、正面からの針弾を別々にかわすように意識しよう。なるべく真正面をキープすることも重要。

パターン化せよ！

聖霊結晶には、ガードバリアと覚聖中の攻撃が効かない。初心者泣かせの最終形態だ。

弾の軌道は毎回同じ。何度も練習して回避パターンをモノにしよう。

ESP 聖霊融合臨界の第一～第三形態は左右に大きな羽根が生えているが、この羽根と本体の間を上下に通過することが一応可能。そのまま1周して戻ってくることもできるので、第一形態の針弾を、ボスの周りを回りながら避ける、といったこともできなくはない。しかし判定はかなりシビア。体感的に左が特に抜けにくい気がする。……かなりどうでもいい話ですな。

押し寄せる英傑たちを斬り伏せろ!!
新・三国戦紀 七星転生

ようやく真のストーリーをたん能できると思ったら、その出現条件にがく然。出会うためには相当な気合いが必要になるので覚悟しておこう。

Text：真瑠世

新・三国戦紀 七星転生
- ■メーカー：IGS/サミー
- ■ジャンル：アクション
- ■操作方法：8方向レバー+3ボタン
- ■発 売 日：2003年12月中旬(稼働中)
- ■使用基板：ATOMISWAVE

※本文中の「○・○」はタイミングよくボタンを押すことで出せる七星連珠のつなぎを表す。

©Sammy/IGS CO., LTD.

七星転生を使えば、どのキャラでも狙える青龍彫像。しかし、その後孫権にやられることも多い。

盤蛇谷の道中は、七星玉が四つもあって簡単だが、祝融があまりにも強敵で頭を悩ます。

真・北辰は下の表にある条件①〜③をすべて満たせば出現。条件①は、今まで素通りしてきた祝融を倒すのが非常に厄介。空を飛んでいるため攻撃を当てにくく、タイムオーバーの危険も多いからだ。条件②は曹操を時間内に倒すか、孫権に対して22ヒットの連続技を決めれば楽に達成できる。曹操が安定か？

真・北辰 眼前に現れる!

ストーリーの案内役として登場していた北辰こそが真の悪役であった！ そして出現条件がついに判明したのだが……。

真・北辰 出現条件(条件①〜③すべてを満たすと出現)

条件	備考
①朱雀彫像を入手	■朱雀彫像：ステージ：第四章 盤蛇谷
	：入手法　：祝融が空で闘う準備をしているときにダウンさせる
②玄武彫像、白虎彫像、蒼龍彫像のどれかを入手	■玄武彫像：ステージ：第七章 玄武幻境
	：入手法　：90秒以内に曹操玄武型を倒す
	■白虎彫像：ステージ：第七章 白虎幻境
	：入手法　：70秒以内に嵐(白虎)を倒す
	■蒼龍彫像：ステージ：第七章 蒼龍幻境
	：入手法　：損権蒼龍型に22ヒット以上のコンボを入れる
③スコアが一定の値に達する	■呂布が使用できる場合　：150万点以上で第七章 三國之殿をクリア
	■呂布が使用できない場合：150万点以上で最終章 星降之塔をクリア
北辰出現条件	キャラクターセレクトに呂布が居る状態で、上記の条件三つを満たさないこと

究極!! 連続技指南

前号で紹介した99ヒットの連続技のほかにも、各キャラの連続技を徹底的に見ていくぞ。(協力：外河)

まず武将技は、通常技では追撃できないときでも追撃に使えることを覚えておこう。このため、基本連続技と七星転生、そして武将技を使えば長い連続技を作れるわけだ。

連続技を作るときのポイントは画面端で相手が引っかかるような地形を使うこと。そして、基本連続技を適度に入れてABで浮かそう。次に七星転生を発動し、敵の着地寸前でAAを当てる。この後タイミング良くAAを当てていけばゲージが切れるまでつなげることができるぞ。

●張飛　AA→AA→AA→AB→BB

この基本連続技が減ることと、七星転生ゲージが短いので無理に連続技を作る必要が無い。七星転生は武将技連発で。なお、タイミングがシビアだが、ABの後にA+Bが入る。

●貂蝉　AA→AA→AA→AA→AB→BB→B+C

今までの連続技で十分だが、ABの後に七星転生を挟むならキャラの向きに注意。大抵貂蝉の後方に敵を浮かすので、3回目のAAは相手の背後に回ってから決めよう。そうすれば、敵を画面端の方向に吹っ飛ばせる。

三国事典 [illegible]の記事内の連続技の後は、敵の吹っ飛ぶ方向によってはB+Cで追撃可能。また、七星転生は画面端に追い詰めていればABから発動するのもいい。落下してくる相手の下に滑り込んで発動すると、その後、敵を拾いやすくなるので覚えておこう。

第七章 決戦
天下君臨 三國之殿
BOSS
曹操玄武型

回りのザコに注意して連続技をしっかり決めろ。慣れれば簡単なボスだ。

第一形態

第一形態は、第二章で出てきたときと何ら変わりはないため、非常に楽な相手だ。それよりも周りの鎧兵士が厄介なので、これを1体にしてから曹操へ攻撃しよう。ある程度体力を奪うと第二形態になるので、無理はしないこと。瞬間移動を2回した後の攻撃と、地面に剣を突き刺して触手攻撃をしたときが攻撃チャンスだ。

小手調べの第一形態。鎧兵士に注意しつつ連続技で一気に体力を奪ってしまおう。

第二形態

盾を持っていて攻撃がヒットしにくい第二形態。上下から接近して攻撃しようとすると、広範囲の衝撃波にやられることも多い。よって、基本的には曹操の上下を横切って何かしらの攻撃を誘い、瞬間移動と触手攻撃のスキに攻撃しよう。ただし、このときに連続技をきっちり入れていかないとタイムオーバーになりやすいので注意。

第二形態は広範囲攻撃が怖いので、攻撃のスキに集中。チャンスを逃さないように。

七星玉はココにある

三国之殿には、七星玉が隠されている。左側の柱を破壊すれば出現するので覚えておこう。第一形態終了時に七星玉が五つの状態になるように、直前のボスまでに四つためておこう。五つたまっていたら、曹操に1発当ててから回収するといい。

第一形態時のこの柱に七星玉がある。使ってから取るか、回収して五つにして第二形態へ。

第八章
星降之塔 転生の心意
BOSS
呂布

圧倒的攻撃力の前に緊張が走る。攻撃の誘い方が重要になる相手だ。

攻撃の回避は簡単

デフォルトのキャラで普通に進めてくると呂布が最後のボスになる。プレイヤーキャラとして使用可能な呂布よりも数段強力になっていて、圧倒的なパワーが怖いところ。

呂布の攻撃は主に、

1：剣を振り下ろして地面に発生させる衝撃波
2：横軸が合うと撃つビーム
3：跳び上がって、着地で衝撃波を発生させる武将技
4：馬に乗って画面を往復

の四種類。どれも上下に動き続けていれば避けられる。

そして、同時に出てくるザコは馬が多数。1体残して補充させないようにするのが基本だが、呂布を攻撃するときに一緒に倒してしまってもいい。なるべく呂布優先で攻撃していこう。

呂布の攻撃は上下移動でほぼ無効化できるので楽。問題はいつ攻撃していくかだ。

具体的にはこのパターン

では攻撃チャンスを作っていこう。まずは斜め下からダッシュで接近して呂布に重なり、そのまま背後まで走り抜ける。そして少し距離が開いたところで緊急回避を使おう。すると攻撃をかわしつつ呂布の背後から攻撃ができる。呂布の体の前半分に重なるようにして横切るのがポイント。

貂蝉は緊急回避の無敵時間が格段に長いので、かなり適当でも余裕で避けられる。楽勝だね。

呂布から離れた斜め下(斜め上でもいい)の位置から、ダッシュで接近しよう

すれ違ったら少し進んで緊急回避。遅れる……

最終章
天地の始終・永劫回帰

攻撃自体はあまり怖くはないが、問題は時間。パターンを素早くこなせ。

北辰の最大の特徴は、攻撃を当ててものけぞりの時間が短いこと。長期戦を強いられるので、タイムオーバーが怖い。

北辰の攻撃は上下移動をして横軸をずらせばかわせる。上下から接近してBを1発当て、すぐにまた上下へ逃げれば攻撃をくらうことは無い。また、白い流れる帯を出す攻撃の後はBBをたたき込むチャンスだ。

しかし、これだけではタイムオーバーになりやすい。自分の体力がわずかになるまでは、Bではなく BBを当てていくといい。これを何回も決めれば、時間内にキッチリ倒せるはずだ。

すれ違いざまにBを当てる。自分の体力に余裕があるときはBBを当てること。

●関羽　AA→AAA→AA
B・B→B+C→七星転生→AA×10～11セット→B+C

B+Cは威力が低いため、省く方が無難。

●趙雲　AAA→AAA・B（連打）→AB→B→B+C→七星転生→AA×10～11セット→A+B

ABの後にB+Cを挟ます七星転生につなげる方が楽。

●呂雯雯　AAA→AA→A
B→AAA・B

最後のAAA・Bは1発目を空振りさせて2発目から当てるのがポイント。七星連珠のラストの1発の威力が高いので、練習しておこう。

●諸葛亮　AAA→AB→B・B→七星転生→【(B+C→A連打×8～9セット)→AB】×n

ポイントはB+Cの後のA連打。着地寸前まで引き付けAを5～6発程度ヒットさせ、その後に振り向きを使って間合いを調整しよう。そしてB+Cが終了するころにABを使って浮かせば、後はゲージが続く限りループする！

振り向きを使って間合いを調整する。これを繰り返して最後にABで浮かせばループするぞ。

諸葛亮の連続技は武将技のB+Cを発動し、引き付けてA連打。ヒット数を稼いだら……

三国戦紀　今回で三国戦紀の攻略は終了します。とにかく貂蝉が強いので、まずはこのキャラでクリアしてからほかのキャラに手を出すといいと思います。また、腕に自信のある人はぜひとも真・北辰を挑んでみてください。では、これからも新・三国戦紀を楽しみましょう。

メダルGETのチャンスが増えて、面白さ大幅アップ!!

2月に開かれたアミューズメント・エキスポ。そこで出展された『ドラゴントレジャーⅡ』をプレイしてみた！ 新チャンスのおかげで、どんどんメダルが出てくるので面白くてしょうがないってカンジ。灼熱の炎を思わせる筐体カラーもプレイヤーを燃えさてくれるぞ！

『ドラゴントレジャーⅡ』が発売されることは先月お伝えしたが、今月は続報として新しく追加された、さまざまなチャンスとゲームモードを紹介しよう！

ドラゴントレジャー
■メーカー：セガワウ・セガ(メカトロ研究開発部)／セガ
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダルシューター＋3ボタン
■発売日：2004年夏発売予定
■使用基板：NAOMI

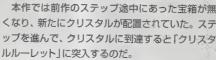
©SEGAWOW/SEGA,2004 SEGAWOW【http://www.segawow.com/】 セガメカトロ研究開発部【http://wwwsega-mechatro.com/】

エンジェルチャレンジは試練だ！

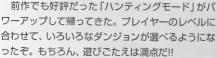
「クリスタルルーレット」で天使の羽が出たら「エンジェルチャレンジ」に突入だ。左右どちらかの扉を抜けて、正しい方を選択していれば先に進める。全部で四つある関門を抜けると大当たり確定だ!!

扉の選択は筐体にある左右ボタンで決定する。どっちの扉を開くかはキミ次第！ その先に待ちかまえているのは天国か地獄か。そういえば、ウルト○クイズでこんなシーンあったよね。

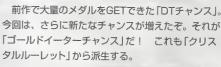
クリスタルルーレットが熱いぜ！

本作では前作のステップ途中にあった宝箱が無くなり、新たにクリスタルが配置されていた。ステップを進んで、クリスタルに到達すると「クリスタルルーレット」に突入するのだ。

クリスタルルーレットによって「メダル払い出し」「モンスター登場」「エンジェルチャレンジ」などが抽選される。中には「0(ハズレ)」もあるが、運を天に任せていい目が出ることを祈ろう。

ハンティングモードがパワーアップしたよ！

前作でも好評だった「ハンティングモード」がパワーアップして帰ってきた。プレイヤーのレベルに合わせて、いろいろなダンジョンが選べるようになったぞ。もちろん、遊びごたえは満点だ!!

初心者向けの「ショートハンティングダンジョン」や、熟練者向けの「裏ハンティングダンジョン」など充実のラインナップ！ タイムアタックもできる上に、インターネットランキングにも対応する予定だ!!

ゴールドイーターチャンスで爆連チャンよ！

前作で大量のメダルをGETできた「DTチャンス」。今回は、さらに新たなチャンスが増えたぞ。それが「ゴールドイーターチャンス」だ！ これも「クリスタルルーレット」から派生する。

ゴールドイーターにメダルを当てろ！ メダル1枚につき、10枚のメダルがフィールドに払い出されるぞ。一定時間で終了するが、連チャンする可能性があるので、メダル大量GETも夢じゃない!!

不定期刊 **ドラスポ**

オヤっさん銃撃さる！

○月×日日中、パルミラ王国の某所にて、自称大盗賊ランディ氏の知人であるオヤっさん(年齢不詳)氏が撃たれるという事件が発生。

幸い氏にケガは無かったが、ひどく興奮しており「オレは悪くねぇ！ あいつがいきなり撃ってきたんだ!! 捕まえてくれ」と駄々をこねているとのこと。

国内の治安を守る騎士団の長、カーライル氏は「オヤっさんに盗難壁と虚言癖があるのはランディから聞いて知っているが、万が一ということもあるので、全力で捜査に当たる」と――眉にツバを付けながら――その姿勢を明らかにした。また、捜査にあたっては、銃を携帯している人間というセンで容疑者を絞り込んでいるとのこと。ただし、カーライル氏は既に容疑者の目星は付いていることも明らかにしている。

現場周辺の聞き取りをした際に、豪商として名を馳せている「ブロワーズ」氏を事件現場近くで見掛けたとの証言がある上、ブロワーズ氏の武器が銃であることからも、捜査当局は任意同行を求め、事情聴取するつもりでいるとのことだ。

これを受けたブロワーズ氏は冷静に「あのコソドロオヤジがオレの商品を盗んで逃げたから威嚇射撃をした」とコメントしている。

オヤッさん氏とブロワーズ氏のどちらかが虚偽の供述をしているのは間違い無い。オヤッさん氏をよく知るランディ氏は「どうせつまらない物を盗んで、ブロワーズを怒らせたんじゃないの？ それで逆ギレするなんて、盗人猛々しいとはこのことだね(笑)」と自分の職業を遥か高い棚に上げて、無責任なコメントをしている。

※「ドラスポ」はフィクションです。

投稿募集：「ドラゴントレジャーⅡ」の登場を記念して、さまざまな投稿を募集しています。投稿ネタは、イラストや「ドラトレ連チャン体験談」や「セガワウ&メカトロ研への応援コメント」など何でもOKだ。あて先→〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 (株)エンターブレイン アルカディア編集部 ドラトレ係

BT杯優勝は太鼓部屋!!

写真左から超南晶、大銀河、大須晶 灘琉豪、養老影

今月は、先日行なわれた第6回ビートライブCUPの結果速報をお届け！　先月から始まった、キャサ夫の「世界バーチャ行脚」も読んでみてね!!

バチャッ子 INFINITY EVOLUTION

Original Game ©SEGA ©SEGA AM2/SEGA, 2001,2002

太鼓部屋、盤石の布陣で2連覇達成！ 第6回 ビートライブCUP結果速報

第6回 ビートライブCUP 決勝トーナメント 結果

試合	チーム	スコア	チーム	スコア
1回戦	魔神一家(東京)	0	ライオンズ(関東)	5
1回戦	阿佐ヶ谷地区代表(東京)	5	運がいい 押してこいよ(東京)	1
1回戦	(有)原黒商事 EAST(関東)	5	Full Marks(中部/北陸)	4
1回戦	NineStates(九州/沖縄)	4	(有)原黒商事 くそがき(東京)	5
1回戦	LAST MISSION(関東)	4	新宿ローパンチカット(東京)	5
1回戦	傾向と対策(北海道/東北)	2	太鼓部屋(中部/北陸)	5
1回戦	Think Punk.(関東)	5	名長連盟(中部/北陸)	1
1回戦	とんかちシャレ神戸+極アホ(関西)	5	(有)なるほど商事(東京)	3
2回戦	ライオンズ	3	阿佐ヶ谷地区代表	5
2回戦	(有)原黒商事 EAST	4	(有)原黒商事 くそがき	5
2回戦	新宿ローパンチカット	4	太鼓部屋	5
2回戦	Think Punk.	5	とんかちシャレ神戸+極アホ	4
準決勝	阿佐ヶ谷地区代表	5	(有)原黒商事 くそがき	3
準決勝	太鼓部屋	5	Think Punk.	3
決勝	阿佐ヶ谷地区代表	3	太鼓部屋	5

優勝　太鼓部屋

第6回ビートライブCUPが行なわれたのは、去る3月21日のこと。東京・ディファ有明に全国から猛者たちが集結し、例年同様熱い闘いを繰り広げた。総チーム数は、予備予選を含めると175。実に900人近いプレイヤーが集まったわけだ。

前々回優勝の【静岡茶会】が姿を消すという波乱の予選を経て、絞り込まれた16チームは左の通り。どこを見ても、いずれ劣らぬ強豪の名が並んでいる。その中で、ひときわ大きく輝いていたのが【太鼓部屋】。優勝した前大会のメンバーに格闘新世紀Ⅱ優勝者「超南晶」を加え、最強格のアキラ使い三人をそろえたこのチーム。優勝候補筆頭という下馬評に違わぬ力を発揮し、見事連覇という偉業を成し遂げた。

チームの中で重要な役割を担ったのが、MVPを獲得した「養老影」。ラウやウルフなど、アキラにとって“カギ”となりそうなキャラをことごとく封殺していき、チームの勝利に大きく貢献した。

キャサ夫の 世界バーチャ行脚(あんぎゃ)

第2回　自由の女神の下で

アメリカでは、ゲーセンではなく、どこかの部屋を借りて対戦会を開くのが基本。スティックは各自が持ち寄る。

10周年記念DVD収録現場は、“あの惨劇”から2年が経過したNYC(ニューヨークシティ)だったのでした……。

9月11日　厳戒態勢レベル4

前号のアメリカ遠征話の続きから。渡米初日となる、2003年9月11日(木)の昼。前日入りしていたファミ通WAVEのルパン小島、新宿ジャッキー、SHUたちと10周年記念DVDインタビューロケ地を検討。その間アメリカのバチャッ子たちはというと、チャイナタウンの一角に借りている一室(広い事務所みたいなところ)で朝方までひたすらバーチャをしていたらしく、様子を見に行ってみるとゴロゴロと数体の屍が転がってました(笑)。てか、アメリカのバチャッ子たちは、週末のイベントに備えて1週間も仕事をお休み……。土地も広けりゃやることもデカイぜ！　って感じでした。

DVDの話に戻りますが、インタビューロケ地にはセントラルパーク、タイムズスクエア、エリス島(自由の女神がある場所)と3カ所の候補が挙がった。とりあえず、宿泊先から一番近い自由の女神へレッツゴーとタクシーを探す。しかし、どのタクシーも乗車拒否。しかも、警官がそこら中に居る。はて？

そこで我々は気付いた。テロからちょうど2年目のNYCじゃん!?　宿泊先から自由の女神へはグラウンド ゼロ(貿易センタービル跡地)を経由するため、道が混んでいるからダメとのこと。でまあ、どうにかエリス島行きのフェリー乗り場に到着。ここで当時ADだったSHUが機材持ち係で、厳重なセキュリティーに引っ掛かりまくり。何とか撮影までに至り、無事あのDVDの映像が撮れたって感じです。

ロケが終わった後は、ヤンキースの試合を観戦し、再びチャイナタウンのバーチャ部屋へ戻る。すると、週末のイベントのために続々とバチャッ子たちが集結していた。中でも、ひょっとしたらSHUが負け越した「Adam(JE)」、「大須大好き！」の「Rodney(AK)」、ちょっと変わり者の「Nelson(VA)」というNYCバチャっ子の中心的存在である三人と、「つちくも」ファンであるフロリダ(現バミューダ)の Cappo(PA)」は、基本テクニックがしっかりしており、いい動きを見せていた。アメリカ人プレイヤーの中でも頭一つ抜け出た感じの強さで、彼らは日本でも称号クラスの強さだと思う。

オレとCappoが対戦したときの写真。ちなみにこの写真は、フロリダで行なわれた大会で撮影したもの。フロリダの大会については次号以降で。

さて、この記事を皆さんが読んでいるころには既にBT杯も終了していると思いますが、結果はいかに!?　とりあえず、我ら【Multinational force】は、「Adam」の大人ガードや、「Ryan」のミラクルカゲ、へるるダンスなど(?)、多分何かしらのインパクトを残していることでしょう！

はみ出しEVOLUTION ビートライブカップに参加された皆さん、観戦しに行った皆さん、お疲れさまでした！　今回はこのページを大会翌日の朝一に印刷所へ入稿しなければならないという都合上、速報という形での大会リポートとなりましたが、次号では優勝チームへのインタビュー、盛り上がった試合のピックアップなど、ガッツリと大会の模様を取り上げていくのでお見逃し無く！

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.49

MARCH 30, 2004

Text：MVP

ゲーセン占い

血液型がA型の人は、ゲームに使える時間が少なくなりそうです。B型の人は、パズルとメダルゲームで好調の兆しが。O型の人は、格ゲーのセンスがさえます。相手は連コイン必至かも。AB型の人は、リズムを刻むゲームとスポーツ系が吉!!

combo BBS 連続技掲示板

※ST＝ストライカー

だんだんと春めいてきて、格闘ゲームの新作もちらほらと。盛り上がること必至です。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：マキシマ（STアンヘル、シャンフェイ）
●（画面端限定）しゃがみA×2～3→弱マキシマ・スクランブル～ダブルボンバー（BC同時押し）→近距離立ちC（1段目）→➡＋A→強ベイパーキャノン（BC同時押し）→強ベイパーキャノン→⬆＋C×2→ブリッツキャノン

ダメージと見た目を重視して作ってみました。ヒット確認も簡単で実戦向きです。

（山口県　DUNKさん）

(よ)：マキシマの打撃技が重いおかげで、比較的簡単に決められる連続技です。マキシマは、ダブルボンバー、ベイパーキャノン共にストライカーとの相性がいいですね。その昔、STクラークとの連続技を研究しましたが、マキシマの連続技はかなり楽しめます。

ギルティギア イグゼクス#RELOAD：スレイヤー
●（画面端）ダスト～ホーミングジャンプ→直下型ダンディー×2

2発目の直下型ダンディーを相手と重なるようなタイミングで出すと、2ヒットしていい減りを見せます！

（秋田県　ポル平さん）

(よ)：4ヒットで体力を7割近く奪う、驚異の連続技。1発目の直下型ダンディーは、ホーミングジャンプ後やや遅めに出し、噴射部分を当てます。そして2発目を相手と重なるように出せば、突進と噴射が同時に当たります。この同時当ては相手キャラやタイミングが結構シビアですが、2ヒットで体力半分以上奪えるのが驚き！　また、この後さらにジャンプ攻撃で追撃可能!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：庵
●（画面端付近）MAX発動→ジャンプ中⬅＋B→バックステップ～ジャンプ中⬅＋B→強鬼焼き（2段目）→琴月（1段目）→強鬼焼き（1段目）→琴月（1段目）→強鬼焼き（2段目）→MAX版八稚女

やられモーション中、背中側のやられ判定が横に大きいクリス限定の連続技。画面端に入り込むようにジャンプ中⬅＋Bを決め、着地後すぐにバックステップしてジャンプ中⬅＋Bを出すと決まります。

（神奈川県　全日本八稚女連盟DAI－総長@fan804さん）

(よ)：ジャンプ中⬅＋Bを2発決めつつ、さらにMAX版の八稚女まで決める連続技です。八稚女～豺華ではなく、MAX版を決めるところにこだわりがありますね。また、MAX発動してから連続技を決めることで、通常技を1回も使わずに構成している点もこだわりを感じました。

真・JUNK部屋!!

今回のジャンクなネタは、今が旬の『ギルティギア 鶡』から。

このゲームは多人数対戦と2ラインバトルがウリで、別ラインに移動するための行動として、ライン移動攻撃という技があります。これはラインを移動している途中から攻撃判定があり、二人同時にライン移動攻撃を出すと、何とライン間で相殺が発生！　これぞ第3のライン（？）というわけです。

また、相殺は発生した直後に素早く入力することで、相殺した技を攻撃やフォルトレスでキャンセル可能。前述したようにライン間でライン移動攻撃を相殺させた後、両者が発生の早い技でキャンセルすると、移動先のラインへ到達する前に、もう一回相殺を起こすことができてしまいます！　ほかのプレイヤーが居ないこの第3の空間を、君も体験してみては。

これかウワサの3ラインハトル　相殺後に攻撃を出せは、夢の4ラインバトルにも発展!?

c) Sammy/ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

基板の裏側 Reverse side of PCB

096 真空当て身
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

香澄の同キャラ対戦で、密着して同時に心眼葛落としを出すと、なぜかどちらかが当て身されてしまいます。

（三重県　EBIさん）

(よ)：高性能の当て身投げである、心眼葛落とし。それを両者が同時に出すということは、普通ならどちらも空振りモーションになるはず……。もしかすると、当て身技に対してのみ有効な攻撃判定（？）でもあるのでしょうか？　ほかのキャラの当て身技やほかのシリーズでも、この現象があるかもしれませんね。

097 倍返し以上？
CAPCOM VS. SNK 2

イーグルを使用し、恭介の拡散クロスカッターをセントアンドリューグリーンで跳ね返すと、ダメージと気絶値が異常に高くなります。

（京都府　ホリさん）

(よ)：対象が拡散クロスカッターなので、飛び道具の数だけダメージと気絶値が入っているのでは？　と解釈しましたが、それ以上にスゴイようです。どちらのキャラも使用頻度が低いので、あまり見ない光景かもしれませんが、一度試してみてください。

(よ)&オヤジの編集後記

(よ)：爺はAOUエキスポには行ってきた？
爺：いや……、DVDの映像収録が忙しくてね。
(よ)：期待作の映像出展とかあって、結構面白かったよ。
爺：『ザ・ランブルフィッシュ』が気になるんだよね。
(よ)：オレには合わないけど、爺は好きそうだよね。
爺：その通り！
(よ)：春は休みかなぁ。
爺：え？　一緒にやろうよ。
(よ)：別に絵は汚くてもいいんだけど……。
爺：キャラも……。
(よ)：……好みに合うキャラが居ないのよね。
爺：そっか……。

コレ、標準語？

第2回を迎えた「コレ、標準語?」のコーナー。今回の変わった用語は、以前に軽く紹介したP.N.局様からの「キャラを取る」です。これは、格闘ゲームなどでキャラを選択することを指します。普通に通じそうな言葉ではありますが、初めて聞いたときは一瞬「?」となること間違い無いでしょう。なぜ「選ぶ」といわないかも非常に謎です。文字数はあまり変わらないと思うのですが……。

情報求ム!
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!!：微妙だけど捨てがたい小ネタを募集。●ザ・勘違い：ボイスの聞き違いや技名の思い違いなど、笑える勘違いを募集。
●コレ標準語?：当たり前と思ってたけど、実は一般的じゃない？　そんな用語を募集。●基板の裏側：通常は起こらない「?」な現象を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

バーチャロンはまだまだ熱い

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P121-123　電脳戦機バーチャロンフォース

電脳戦機バーチャロンフォース東京大会

チーム名	プレイヤー	機体
つぶご（人妻属性）	AE86	747A
	びぐ	Jane
バレンの姉妹	ちょび	Γ
	モサ・キネンシス(MSD)	747A
ユダちごく	MASA	H
	YUDA	Γ
べるちゃんヌラ	MASHIRO	慰撫
	TONNURA	終
同人本買ってくださいw	少年。	ガラヤカ
	22	チスタ
獄長キャラバン～さらば獄長～byMONICA	SK1	747A
	ビタC	E1
渋川の神	ジョージ	E2
	神様	707J+
アップルSEED「贖罪」	エルムドア	戦
	サイザー	Γ
遊んでほしいの～♪	SHU	747A
	クリオネ	ガラヤカ
勘違い戦機みつこBoy's 第一話ぎすけ勘違い	ぎすけ	罪
	Qoo	VH
狩りダメ元二等兵	RY	Jane
	DAI	747A
求)相方ダンサー募集しています。深あり	SHIRO	戦
	RX-75	戦
ジャイアンリサイタル	ノビ	Jane
	LSI	罪
アップルSEED「FF厨の集い」	七夜	Jane
	JIN	Γ
ムーンウォーク	LAN	Jane
	JIN	Γ
☆☆☆と突っ張り byパパイヤ鈴木	ボルコ	E2
	たけ	罪
FFやってたら呼び出されましたby美原ナオ	SER	火
	暗黒騎士ナオ・エルトラートイ・コール美原69世	山
獄長キャラバン～1st Strike～	MONICA	VH
	HAGESPE	戦
かんちがい×2	ジェロニモ	山
	プーさん	VH
イラク解雇	SILBER	747A
	LOUD-F	747F
実家が質屋	きねや	山
	ひげ	火
ぶっぱアフロの冒険	airflow	747A
	綾影	PH
大宮黄金伝説～三大マイザーの恐怖～	YHA（レタスKAF-02）	Γ
	ITSUKI 747	A/c
鳥人間	Y @SU.IKA	747F
	MASU	Δ/r
溝の口特攻小隊「これでヨクネ？」	NAKAMO	戦
	JOKER47	747A
イラク派遣部隊	Esquisse	Tetsuo
	ビザーマー	Tetsuo
貧乏神とそのお守り	へぼこ	Jane
	大	Jane
やがばく	193	戦
	V-SUN	PH
腹減ってガッつきス	かぶれ	Γ
	しぇら	VH
高津ガラヤカの切なる願い「モーグ」さんマシ回避してください。	HARAKIRI	風
	NETHER	山
コンビ解消『今までありがとYO』	JOKER	林
	JURIA	PH
大宮の矛盾	S3	Γ
	シャベリン	H

優勝
FFやってたら呼び出されました by美原ナオ

-関東戦域限定指令-
「最強小隊決定戦」

「景清」大躍進！

Original Game ©SEGA ©SEGA/Hitmaker, 2001
CHARACTERS ©AUTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

電脳戦機バーチャロンフォース東京大会
-関東戦域限定指令-
『最強小隊決定戦』

Text：黒鉄タカスエ

機体パワーバランスに変化アリ？

去る2月8日、セガ本社1号館で久々の『電脳戦機バーチャロンフォース』大会の決勝トーナメントが開催された。1月中旬から2月上旬にかけて関東の8店舗で予選が行なわれ、勝ち上がった32チーム64人が決勝大会に参加。多くの観戦者が訪れていた。

気になる出場機体数の割合だが、まずは欄外の「決勝出場機体割合」を見てほしい。

前回の全国大会出場機体の割合と同様テムジン系列（主に747A）、ボックス系列（主にJane）、マイザー系列（主にΓ）、スペシネフ13系列（戦・罪）に人気が集中していることに変わりは無いが、割合に大きな変化が見られるのは景清系列とガラヤカ。これは、もともとの機体ポテンシャルの高さに加えて、稼働から時間がたち、レア機体であることから入手困難な景清系列やガラヤカをゲットしたプレイヤーが多かったからだと考えられる。

決勝出場機体割合（カッコ内は前回全国大会決勝の割合） [illegible]
(9.4%)、スペシネフ13 17.2%(12.5%)、景清12.5%(0%)、バル1.6%(3.1%)、フェイ・イェン10.9%(9.4%)、エンジェラン1.6%(6.3%)、ガラヤカ3.1%(0%)

優勝したのはどのコンビ？

大会内容リポート

決勝大会の名勝負の中から特に注目と思われるチーム・勝負を、試合の流れに沿って紹介していこう。

1回戦

稼働から時間がたち、プレイヤーの実力が均衡してきているのだろう、接戦が多く見られ、会場の盛り上がるシーンが多く見られた。

使いこなすのが非常に難しいとされるスペシネフ13「終」を駆る【ベルちゃんヌラ】の「TONNURA」、ラウンド終了直前にヤガランデ化し、ダッシュCWでリーダー撃破を決めた【同人本～】の少年。行なった攻撃のほとんどがダッシュ近接という【狩りダメ～】の「DAI」、異色のVOX Tetsuoコンビ【イラク派遣部隊】などが会場を大いに沸かせていた。

なお、1回戦が終わった時点で景清・ガラヤカを擁するチームはすべて勝利していた。このことからも、右記2系統の性能の高さがうかがえる。もちろんプレイヤーの技能が高いことはいうまでも無い。

2回戦～3回戦

2回戦で最も会場がヒートアップしたのは間違い無く【イラク派遣部隊】対【やがばく】の一戦だが、この勝負の解説は次ページに譲るとして、ここではほかの試合をピックアップしていきたい。

1回戦でも会場を沸かせた【べる～】の「TONNURA」は、2回戦【バレン～】戦でもノーロック旋回RWを巧みに使い善戦。しかし最終ラウンドでリードを奪われ、焦って空中前ダッシュRWを強引に狙いに行ったところに、「ちょび」の回り込みターボ近接を重ねられてしまい、敗北。会場はため息に包まれた。

3回戦では、景清「火」「山」コンビ同士の【FF～】と【ぶっぱ～】が対決。同キャラ同士で1対1の対戦が進む中、「SER」の積極的な近接が火を吹き、2ラウンド先取で一気に勝負を決めていた。

準決勝

準決勝第1試合は【バレン～】対【遊んで～】。第1ラウンドは、「クリオネ」が障害物を越えるしゃがみCWや前ダッシュRWを的確にヒットさせ、70％近くのリードを奪った状態で勝利。第2ラウンドは、「SHU」の操作ミスによる横ダッシュRWのスキを「モサ・キネンシス」が前ダッシュRWで突き、ラウンドを取り返す。1対1となった最終ラウンド。ここでも「クリオネ」が前ダッシュRWを連続で当て、リーダー撃破で勝利。見事決勝進出を決めた。

準決勝第2試合【FF～】対【やがばく】戦。試合前に「攻め殺します」と対戦相手を挑発したSERが、宣言通りのアグレッシブな近接戦闘を展開。2ラウンド連取で決勝進出をものにした（決勝戦【遊んで～】対【FF～】戦は、次ページで紹介）。

大会総評

一個人としても、そして開発者としても、今大会はとても面白く、見るべきところの多い大会でありました。なぜなら、今回は、すべての機種が出現してからかなりの時間が経過し、ほとんどのプレイヤーが十分にその性能や対策について、研究を重ねた上での初めての大会になったからです！　ガラヤカの凶悪さ、VOX Tetsuo2機による絶妙なコンビネーション、景清シリーズの台頭。前回の全国大会では見られなかった、素晴らしい戦闘の数々に酔いしれた数時間でした。「またやりましょう！」と大会スタッフはかなりやる気満々。パイロットの皆さん、また次回大会があるかもよ？

（電脳戦機バーチャロンフォース ディレクター：山下（慶介））

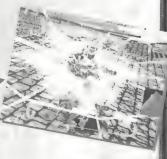
『最強小隊決定戦』名場面集

【同人～】対【さらば獄長】第1ラウンドでは、ヤガランデの前ダッシュCWが相手リーダーに見事ヒット。その勢いでラウンドを連取し勝利をもぎ取った。

【やがばく】対【高津～】最終ラウンド。景清のジャンプターボCWが相手リーダーにヒットしたものの、わずかに体力が残り逆転を逃した。

【かんちがい×2】対【イラク解雇】第1ラウンド終了直前、「SILBER」の前ダッシュRWで逆転。大きな歓声が上がった。

【狩り～】対【相方～】第1ラウンドでは、相手の行動を読んだ「DAI」がブルースライダーを見事にヒットさせた。

左が優勝コンビ【FFやってたら呼び出されましたby美原ナオ】、右が準優勝コンビ【遊んでほしいの～♪】。

【FF～】対【やがばく】第2ラウンドでは、「SER」が旋回キャンセルを駆使し、10秒近くの間近接のみでV-SUNを追い続けた。

一進一退の攻防

第1ラウンド、ステージ両端で1対1を繰り広げ、先手を取ったのは【ユダ～】だったか、直後に援護として放った「MASHIRO」のしゃがみCWが「YUDA」の背後からヒット、リードを奪われ焦ってしまったか、さらに「YUDA」は画面内に突如現れた「MASHIRO」のRWに反応してジャンプで当たりに行ってしまい、30%程のリードを奪われる。そしてそのまま逃げ切る形でまず【べる～】が先行。

続く第2ラウンドは、すばうしい回避合戦か繰り広げられ、ラウンド開始から50秒近く双方ノーダメージ。その後援護として放った「TONNURA」の立ちCWが「YUDA」にヒットするも、段差を昇ろうとジャンプした「TONNURA」に「MASA」の空中前ダッシュCWが突き刺さり、そのまま【ユダ～】かポイントを取り返す。

そして、1対1で迎えた第3ラウンド ここで勝利を決定的としたのは「TONNURA」のRWだった。「YUDA」のジャンプ着地点を読んだノーロック置きRWか見事ヒット! 大会唯一の「終」「忍撫」のコンビ【べる～】が勝利をもぎ取った

1ラウンド90秒のうち50秒近く双方完全に攻撃を回避し続けた。

空中の敵機にロックを残したまま、正面の敵を攻撃する高等技術を見せた

大会注目試合ピックアップ②

VOX T-400 "Tetsuo"
&
VOX T-400 "Tetsuo"

YZR-XIII war "SPECINEFF 13"The War""
&
TF-14 C "Fei-Yen with PanicHeart"

Tetsuoの射線を見事分断

圧倒的な破壊力で1回戦【満の口～】戦を勝利したVOX Tetsuoコンビ【イラク派遣部隊】。2回戦でもその勢いは衰えず、リーター撃破で第1ラウンドを圧勝する

第2ラウンドも開始直後からリーター機を集中攻撃し、体力残りわずかまで追い詰める そのまま一気に勝負を決めてしまうかと思われたが、ここで冷静に対処したのが【やかはく】 オーヒタルチューブの高い段差を有効に使い、Tetsuoコンビを分断して援護が行なえない状態を作り、逆にリーダー撃破で逆転した

続く最終ラウンドでも、【やがばく】はステージをうまく利用して冷静に回避を行なっていく。それに対し逆に焦ってしまったのが【派遣部隊】。無理に相手を追い掛けるような行動を取ってしまい、逆にカウンターで集中攻撃をくらい一気に体力差を広げられてしまう ロックオン時の上半身振り向きを巧みに利用したCWが「193」にヒットするものの逆転には至らず、そのまま【やがばく】か勝利した

第2ラウンド、連続で射撃をヒットさせてリードを奪う

あと一歩で逆転だったかわずかに及ばず、Tetsuoコンビは2回戦で姿を消した

開幕に二機そろって核を放つこの暴挙がTetsuo人気の秘密だろうか?

激戦を制したのは景清コンビ!

第1ラウンドは、「SER」対「クリオネ」、「暗黒騎士ナオエルドラード＝美原69世」(以下「美原ナオ」)対「SHU」がステージ両端でそれぞれ戦うという構図 「美原ナオ」は近接で、「SER」は射撃で確実にダメージを奪い、完全撃破で勝利した。

第2ラウンドは、【遊んで～】が作戦を変更。近距離で向き合っている景清を半放置し、互いに援護を重視する先方を取る。その作戦がうまく機能し、リードを奪い逃げ切る形でラウントを取り返した。

最終ラウンドは、まさに一進一退のシーソーゲーム。「SER」がRW、CWをヒットさせリードを奪えば、「SHU」が「クリオネ」の援護としてターボRWを放ち体力差を逆転。さらにお互い援護を重視し細かく射撃をヒットさせ、残りタイム12秒の時点で【FF～】がわずか0.8%のリード。そして最後の最後に「美原ナオ」がターボLWを「SHU」にヒットさせて15%にリードを広げ、タイムアップで優勝を決めた。

【FF～】はこまめに近接をガードさせて体力をケズっていたのだが、そのわずかなダメージが勝負の明暗を分ける形となった。

空中ダッシュCWを巧みに使い、着実にダメージを奪う「SER」

残り3秒で「美原ナオ」のターボLWが「SHU」にヒット!

アーケードゲームライブラリー

Text：小山祥之　koyama@VGL.jp
(協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん)

第16回　麻雀中毒者続出

ジャンピューター

ゲームセンターで大人たちを熱中させた初の本格派麻雀ビデオゲーム。

大人にも楽しめるゲームとの出会い

2002年に発売され、たちまち大人気となった『麻雀格闘倶楽部』(コナミ/コナミマーケティング)を、今の時代知らない人はいないだろう。しかし、約20年前の1981年春に麻雀ゲームブームが存在していたのを知っている人はどのくらいいるだろうか？

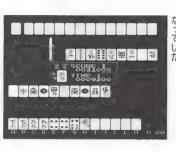
今回は、その第一次麻雀ゲームブームの火付け役となった『ジャンピューター』(三立技研)を紹介しよう。

『ジャンピューター』の発売元は三立技研という、当時のゲーム業界では無名の会社であった。そのため、自社生産と並行しながら、脆弱な流通網を補うべく複数のメーカーに製造許諾を与えた。

やがて、タイトーや日本物産など、強力な流通網を持っていたメーカーからも、同製品の『ジャンピューター』が生産・流通されるようになった。

こうして『ジャンピューター』は瞬く間に全国のゲームセンターへ出回ったのだ。

ゲームセンターで麻雀が遊べるということに飛び付いたのは、まず大人たちだった。『ジャンピューター』はインベーダーブーム以降、ゲームセンターから離れていた大人を、再びゲームセンターへ呼び戻すことに成功したのだ。

ちなみに、ソフトの開発はアルファ電子(現ADK)が行なっていた。

『ジャンピューター』は得点・タイマー式の麻雀ゲーム。操作はA～Nの14ボタンとリーチ、カン、ポン、チー、ロンの5ボタンを使用。内容はコンピューター対戦の二人打ち麻雀。二人プレイでは一局終了ごとに交互にプレイする。

14ボタンの本格派麻雀

ゲームシステムはストイックだ。牌をそろえて役を作り、アガれば得点が加算され、CPUにアガられると得点は減る。また、得点とは別にタイムがあり、アガると増えるが、プレイヤーの手番では、タイムがどんどん減っていく。一局終了時にタイムがマイナスだとゲームオーバーになってしまう。

二人打ちということ以外は、積み込みなどの仕組まれた配牌は無く、純粋に麻雀ゲームとして遊べたのだ。

そのため、『ジャンピューター』をプレイするには、麻雀のルールを知らないと遊べないという敷居の高さはあったが、それが功を奏し麻雀好きの大人とは別に、麻雀のルールを覚えようとした若者たちにもプレイされたのだ。

『ジャンピューター』では、麻雀牌14個に対応したA～Nの14ボタンと、哭き系などの5ボタンという計19個のボタンを使う。『ジャンピューター』が生んだ直感的な19個ボタン入力方式は以降のスタンダードとなり、汎用麻雀コンパネとして現在でも数多くの麻雀ゲームに活用されている。

『ジャンピューター』のコンパネ部。今、我々がゲームセンターで見ることができる麻雀ゲームのコンパネと約20年前に作られたこのコンパネに、それほど差が無いことが驚きだ。

麻雀ゲームヒットへの道

『ジャンピューター』の評価は上々で大ヒット作と期待されていた矢先、81年夏に問題が発生した。ほかの会社が『ジャンピュータ』の商標を持っており、商標権所有者の代理人と名乗る者が、設置店を訪れ『ジャンピューター』の稼働を止めるように迫ったのだ。

実際は『ジャンピューター』と『ジャンピュータ』の違いにより、訴訟問題には発展せず騒ぎは収まったものの、『ジャンピューター』はその勢いに水を差され、タイトーや日本物産も『T.T.マージャン』『コンピューターマージャン』と自主的に改題するに至った。

その後、各社の開発した続編やコピー品を含め、数多くの亜流ジャンピューターが市場に出回った。ブームのきっかけは確かに『ジャンピューター』だったが、プレイヤーにとってはオリジナルである必要は無かったのだ。結局、亜流ジャンピューターに市場を奪われた三立技研は、ゲーム業界から姿を消すことになった。

ちなみに、このころ日本物産が、「雀豪ナイト」(83年)という国内初の脱衣麻雀を生み出した。麻雀ゲームはその後20年余り「脱衣麻雀」の時代になるのだが、それは別の機会に紹介しよう。

BET式麻雀

『ジャンピューター』の登場後、数多くの麻雀ゲームが登場した。その中の一つに『ロイヤルマージャン』(81年/ロイヤル)がある。本作は『ジャンピューター』と並ぶ麻雀ゲームのヒット作である。特徴として得点・タイム制ではなく、BET式と呼ばれるクレジット制を採用していた。お金を入れて遊び、アガればBET数に応じてクレジットが増える。

ゲーム賭博に利用されたという黒い歴史もあった。

※上記のカタログ写真はタイトー製の物です

©三立技研　©TAITO CORP 1981　©ROYAL DENSHI

対戦・四人打ち、麻雀ゲームの進化

本来、麻雀は四人打ちなのだが、アーケードゲームとしては1台で四人打ちが可能な麻雀ゲームは登場していない。なぜならプレイヤー四人による四人打ち麻雀機は「麻雀卓」と見なされ、風営法上、ゲームセンターに設置することができないからだ。

プレイヤー一人対三人分のCPUで対局する「麻雀教室」(83年/SNK)や、プレイヤー二人対二人分のCPUで対局する『パーフェクトジャンピューター』(85年/アルファ電子)などは、型式上でこそ四人打ちだったが、「麻雀卓」問題があり、長い間ゲームセンターの麻雀はCPU対戦と二人打ちが基本だった。

90年代に入って、個別の対戦台を通信で結ぶ「通信対戦方式」でその問題をクリアすることが可能となった。この方式の代表作としてビデオシステムの『ファイナルロマンス4』が挙げられる。また、脱衣麻雀ばかりの中、純粋に麻雀を楽しめるマシンとして、アテナの『プロ麻雀・極』シリーズなども登場した。

21世紀に入ると麻雀に新しい流れが生まれた。コナミの『麻雀格闘倶楽部』は店舗間ネットワーク通信対戦という、ゲームセンターの枠を越えた大規模な四人打ち対戦を実現。『セガ四人打ち麻雀MJ』(SEGA-AM2/セガ)、『e麻雀.net』(アルバ)などが追随し、四人でこそ楽しめる麻雀ゲーム本来の面白さを、ゲームセンターに甦らせた。

ゲームセンターの片隅に置かれていることが多かった麻雀。しかし、数多くの業務用ゲームが家庭用ゲームとの差別化が難しくなっている中で、麻雀はカードシステムによる継続性とオンライン対戦により可能になった同レベルの腕前による対局、人が集うからこそ実現できるイベントの開催など、キラリと光る独自性を持ち始めている。今後の進化が楽しみでしょうがない。

21世紀の麻雀ゲームを牽引する2大タイトル

セガネットワーク対戦麻雀MJ2
2004年3月(SEGA-AM2/SEGA)

MJシリーズ最新作「セガ四人打ち麻雀MJ2」。店舗間での対戦だけでなくALL.NETのコンテンツも充実。タッチパネルは触った強さで打牌の強さも変わる秀逸さ。

麻雀格闘倶楽部3
2004年4月発売予定(コナミ　コナミマーケティング)

『麻雀格闘倶楽部』はシリーズを重ねるたびに確実に進化している。「同3」では「全国オンライン・トーナメント」「クラブシステム」などの新要素が盛り込まれている

©2002 2004 KONAMI　©SEGA-AM2/SEGA,2002,2003

募集

『アーケードゲームライブラリー』ではリクエスト、なつかしのゲームの情報、記憶の断片に残ったオールドゲームの質問等をお待ちしております。ビデオゲームを中心に30年間の歩みを記録するこのコーナー古過ぎて分からない方も多いでしょうが今後は80年代の人気レトロゲームも続々紹介予定です。質問は最近出会ったレトロゲームでもOK! それが何だったのか? どんな時代を歩んできたのかをゲーム研究のプロ集団であるAGLスタッフが調査しご紹介します。

あて先はこちら
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
「ゲームマシン」1981年-1982年(アミューズメント通信社)
「アミューズメント産業」1981年(アミューズメント産業出版)
「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)
「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)

[お知らせ]AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
http://amp.tri6.net　E-Mail amp@tri6.net

Amusement Journal

レバーをペンに持ちかえろ。

アミューズメント業界誌「月刊Amusement Journal」の
取材記者・情報提供者、登録開始。

将来そして今、AM業界を覗いてみたい方、
どしどしお問い合せ下さい!!

提供内容

【新作稼動情報の提供】
期待の新作の出来や、稼動情報を主観たっぷりにレポートして下さい。

【ロケーション情報の提供】
いつも行く店はこんなことをしているョ! 今度イベントあるんだけど? などお店の情報をお待ちしています!

【プレイヤー意識調査の提供】
自分たちはこう考える! といった硬派な意見や、アンケート調査ではこうでした、など客観的レポートなど。

君たちも一緒に誌面づくりに参加してみませんか!!

お問い合せは
株式会社アミューズメント・ジャーナル
本　社 〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町27番2号 第二シバビル2階
大阪支社 〒530-0044 大阪市北区東天満1丁目11番13号 広垣ビル3階

本　社 03-5728-8273 担当:焼田
大阪支社 06-4801-5860 担当:大島

Amusement Journal 4月号 好評発売中!!

アーケードゲーム業界のコアでレアな情報が満載!! http://www.am-j.co.jp/

入学シーズン特別企画！

レゲー鉄砲玉

懐古芸夢成り上がり物語

Text：福田 柵太郎

レトロゲームに学ぶ新入生の心得！

レトロゲームで関東一円を支配する亜瑠華会。組織の鉄砲玉、おじゃとサクはおっ死んだと思われていたが、実は生きていた。今日もレゲーのために暗躍する。

おじゃ　花見の季節になったなあ、サクよ。街は期待に胸を膨らませる新入生の皆さんが闊歩しとるのう。そこでだ（ニヤリ）。

サク　（ニヤリ）な、なるほど！　過去の名作レトロゲームに登場する漢（ますらお）な学生キャラクターたちから、新入生の正しい姿を伝授するっちゅうワケっすねぇ！

おじゃ　そういうこっちゃい。今回のレゲ鉄を読めば、やけにディープかつマニアックな学生ライフを貫き通せるんだぜ！

『青春スキャンダル』に学ぶ「愛」!!

チンピラに恋人を拉致られることもよくある話。そんなときはパンチとキックで愛を取り戻せ！　青春のスキャンダルは、次に君の元に起こるかもしれない。

チンピラに大事な人がさらわれる……。そんな危機的かつ二人の絆が試されるスキャンダラスなイベントは、二学期に発生するかも。

『痛快GANGAN行進曲』に学ぶ「ガッツ」!!

とかく新入生はナメられがち。グラフィック的にいじめっ子風な人たちは、ぜひ『痛快GANGAN行進曲』の剛や条のビジュアルを参考にしてほしい。

ガッツの塊、というか根性と強さを取ったら何も残らないような剛。ガンガン必殺技の大阪名物うずしお崩しは関西でネクストブレイクの予感。

『熱血硬派くにおくん』に学ぶ「友情」

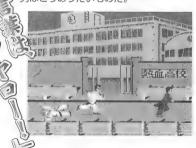
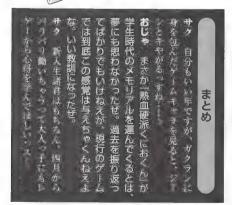
親友がボコされたら、敵討ちに出陣するのは当たり前。友情の厚さを感じる！　男はこうありたいものだ。

『合言葉は待てコノヤロー！』

まとめ

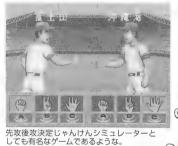
サク　自分もいい年ですが、ガクランに身を包んだゲームキャラを見ると、ジンとキやがるっすね……。

おじゃ　まさか『熱血硬派くにおくん』が学生時代のメモリアルを運んでくるとは、夢にも思わなかったぜ。過去を振り返ってばかりでもいけねえが、現行のゲームでは到底この感覚は与えちゃくんねえよな。いい教訓になったぜ。

サク　新入生諸君はもちろん、四月からバリバリ働いちゃうって大人っ子にもレゲーから心得を学んでほしいっス。

『嗚呼栄光の甲子園』に学ぶ「勝利」

ゲーム中の「あなたも高校野球に青春をぶつけてみませんか。タイトー」というメッセージを見て、野球部に入ったというドラマもありそうで怖い。

先攻後攻決定じゃんけんシミュレーターとしても有名なゲームであるような。

『運も大事！』

燃える闘志が球児たちの武器。回転しながらのバッティングで飛距離アップだ！　ちなみにふとっちょキャラが回転スイングをすると、地面に穴を空けてしまうこともあるリアルさ（？）だ。

回転スイング失敗後の目を回した部員の図。栄光を夢見たピエロといったところか……。新入生の大半が体験する挫折の味というやつを、レトロゲームで噛み締めてみるのもいいかな？

『コンバットスクール』に学ぶ「感情表現」

新学期からは、オーバーリアクションなくらい自分の心情を全身で表すのが吉。悔しいときは悔しがり、うれしいときは拳を振り上げて「ヤッター！」。

驚異の軍隊演習ゲーム『コンバットスクール』。主人公ニックは、合格通知にクリアな日本語で「ヤッター！」と叫んじゃう。

ニックとジョーに学ぶ、はにかみスマイル。人間第一印象が大事！　新しい出会いは微笑みから生まれるのだ。

©1985 CORELAND/SEGA　©SNK/ADK 1994　©KONAMI 1987　©TAITO CORPORATION 1990 ALL RIGHTS RESERVED　©1986 TECHNOS JAPAN CORP.

レゲー事典　諸般の都合で蘇えりましたが、今後の鉄砲玉を救うのは皆さまのレゲー情報なのです！　うちの家族はレゲーマニア、このレゲーアイテム鑑定してください……などなど。まずは持ちネタを送ってやってほしひ。宛て先は〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部　レゲー鉄砲玉係　E-Mailは location@arcadiamagazine.com

TSC

新品〜中古まで
業務用ゲーム機・ゲームソフトは
テッシンにおまかせ！

在庫のお問い合わせは下記アドレスまで

http://www.tessin.co.jp/

初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

テッシンクリエイト

(有) 哲信クリエイト
大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間／10:00〜21:00(日曜・祝日定休)

TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第51回

Text: 三重県の山本さん　illustrated by ムトウ

製作シリーズ 番外編　コントロールボックスを強化しよう!

製作シリーズは、前回完成させた自作コントロールボックスのパワーアップについて取り上げる。こんな感じで気軽に手を入れられるのは、自作ならでは。単発記事の方は、ちょっと昔めの基板を所有している人なら、だれしも経験のあるROMの足折れ。この何ともいえず気まずいトラブルへの対処方法を紹介するぞ。

ROMの足折れを修理しよう!

ROMの足折れへの対処法

知らないと、折れた時点であきらめてしまいがちなROMの足折れ。対処方法はいくつかあるぞ。

折れても手はある

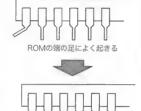
ROMの抜き差しをする際に手が滑ってROMの足を曲げてしまい、元に戻そうと力を加えたらポロっと折れてしまった、という経験は無いだろうか? アーケードゲーム基板、特に古いシステム基板の場合、ゲームの交換にはROMの抜き差しが伴うが、これが結構トラブルの元だ。

専用の工具無しに、マイナスドライバーでこじりながら抜くと、右で紹介する「事故その1」が起きやすい。下に紹介する専用工具を使えば回避できるトラブルだが、専門店でないと売っていないので、持っている人はまれだろう。

ROMを差すときに、うまく垂直に力がかからなかった場合には「事故その2」が起きる。

半田ゴテは必要になるが、これらは修理可能だ。もはやメーカー修理が望めない基板も多いだろう。プレイすることを諦める前に、自分でチャレンジしてみては?

事故その1　ROM抜き時の足折れ

マイナスドライバーを使ってこじりながらROMを抜くときに、勢い余ってやってしまいがちなパターンだ。

対処法

この場合、足の先端だけが折れて、途中までは残っている場合が多いので、継ぎ足せばいい。最もいい方法は、不要になったほかのICからの移植だ。

元と同じようにROMの抜き差しが自由に行なえるのがいい。ハリガネなどで代用した場合はそれができない。

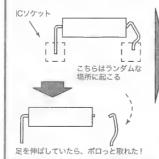
半田付け

足折れを防ぐには

ROMを差すときは細心の注意を払う以外に足折れ防止策は無いのだが、抜くときは話が別。前述のように、ROM抜き専用工具、通称「IC引抜治具/EXTRACTOR」というものが存在する。これがあれば、ROM抜き時に足折れしない。お値段約2,000円。

これがIC引抜治具。ICに当てがい、レバーを引けばスコンと抜ける。ROM抜きが嘘のようにラクラク。

事故その2　ROM差し時の足折れ

ROMを差すときにポキッ。この場合は、足が根元から無くなっている場合が多いので、そのままでは継ぎ足すことができない。

対処法

ROMをソケットに差す

カッターナイフで折れた足の金属部分を少し出す

足をICソケットにはめて半田付け

ICソケットは丸ピンタイプを使用する

今後はソケットごと抜き差しを行なう

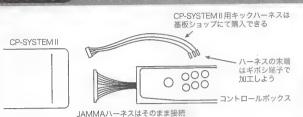
こうなったら、修理方法はこれしか無い。ICソケットは、図にもあるように丸ピンタイプを使用する。なぜなら、ICソケットの上に差すのに都合がいいからだ。

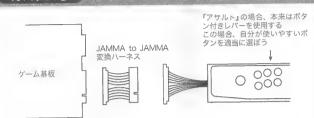
ゲー事典

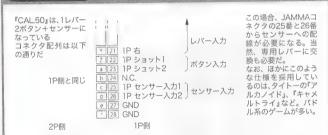
お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

コントロールボックス製作 番外編

自作の利点は、自分のプレイするゲーム基板に合わせて自由にカスタムできるところ。今回は、そのカスタム方法を紹介。

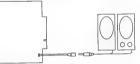
カスタム① キックハーネスを追加する

ここでは、CP-SYSTEM IIを取り上げてみた。キックハーネスはどの基板でもほぼすべてコントロールボックスの配線を介すること無く、直接基板からボタンへの配線でOKだ。この辺りの配線作業は、市販のコントロールボックスよりはるかに分かりやすいだろう。

カスタム② ツインレバーのゲームを遊べるようにする

『アサルト』や『クレイジークライマー』など、ツインレバーのゲームの場合は、1P、2Pのレバーをそのまま利用すればいいので、中間ハーネスにて対応しよう。とはいっても、『アサルト』の場合は、ちょっとプレイしにくい。素直にパネル付きを買ってしまうべきか。

カスタム③ 特殊レバーのゲームで遊ぶ

特殊な操作系を持つゲームは、別コネクタになっている場合が多いのだが、中にはJAMMAをそのまま使用している特殊入力のゲームもある。対処方法は、上記を参照（『CAL.50』を例示）のこと。

カスタム④ サウンドをパワーアップする

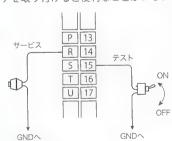
作例は、加工の容易さを優先したため、サウンドは貧弱だ。ゲームをいい音で楽しみたければ、下記のようなパワーアップを試してみよう。

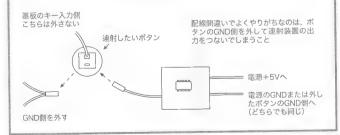
(a) ヘッドホン端子付き基板の場合

ナムコのSYSTEM Iなど、ヘッドホン端子付きの基板の場合は、その部分にパソコン用などのアンプ付きスピーカをつなぐ。もちろん、ヘッドホン端子を取り付けて、音のいいヘッドホンをつなぐのでもいい。

(b) スピーカ出力しか無い基板の場合

スピーカ出力しか無い基板の場合は、アンプの入っていないスピーカをつなぐ。基板の出力を絞れば、(a)のスピーカが使えなくもないが、インピーダンスの関係で、基板の出力回路を痛めてしまう可能性大。

カスタム⑤ テスト＆サービススイッチを付けよう

作例にはコインスイッチしか無いが、テストスイッチやサービススイッチを取り付けると便利なことがいろいろできる。基板のチェックや、BGMの試聴、サービススイッチを使った裏技などなど……。接続方法は左の通り。サービス用はクレジット用と同じボタンでいいが、テスト用は基板によってはONにしっぱなしでなくてはいけない場合があるので、トグルスイッチ、もしくはそれに準じたものを使おう。

カスタム⑥ 連射装置を付けよう

カスタムの定番といえば、やはり連射装置だろう。連射装置は市販のものがあるし、自作も可能だ。今回は、連射装置を手に入れた後の接続方法について説明しよう。詳細は以下の通りだ。

品　種	値　段
コントロールパネル	10,500円
電源ユニット	4,500円
木製ケース	750円
ビデオコンバータ（AVデミロ）	3,980円
コネクタ、スイッチ、配線等	3,500円
合計	23,230円

以上6例を挙げてみたが、工夫の道に限りは無い。今後のアーケーダーライフに役立ててほしい。

さて、今回を含め5回にわたって連載してきた本製作シリーズは、今回にて一区切りとなる。そこで、この製作にかかった費用を左にまとめてみた。合計で2万円を超す程度と、リーズナブル……いや、正直これだけ出せば既製品が買えるわけだけれども、製作の経験はお金では買えないもの。

筆者も、このような経験を積み重ねた上で理解を深めてきた経緯があるので、読者諸兄にもぜひともチャレンジしてほしいと思っている。

自分で手がけたコントロールボックスなら、構造を知り尽くしているのでカスタムは難しくないはずだし、この知識が各種のメンテナンスが必須となる、ゲーム筐体にステップアップするための礎にもなるだろう。手段が目的化してはいけないが、こうした作業で蓄積されていく知識や経験は、ゲームのプレイで得るテクニックや思い出同様、尊いものだ。

ちょっと小耳に挟んだ話：どうしてもビデオ録画できないゲームは、いったんアップスキャンしてダウンスキャンすると録画できるようになるそうな。裏を取る予定。（担当編集）

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1992年／平成4年

サミー

VIEWPOINT（ビューポイント）

開発元	サミー	ジャンル	シューティング
発売元	サミー	操作系	8方向レバー＋2ボタン

システムボード	MVS（MV-1F）
CPU	68000＋Z80
サウンド構成	YM2610
表示色数	4096
スペック	＋5V/＋12V電源

長い刻の流れの果てに

Text: 袴田 直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

BIOS ROM。基板のバージョンは、この内容に依存している。

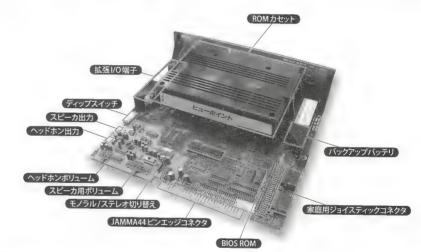
家庭用ネオジオ用コントローラが差し込めるジョイスティックコネクタ。意外と便利。

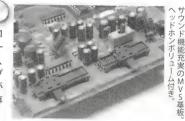
ストップ機能もあるDIPスイッチ。フリーズと勘違いしてしまうことが多い。

用語解説

BIOS ROM： BIOS ROMの差し替えにより、国情報や対戦仕様（対応ソフトのみ）の切り替えができます。ROMカセットの中身は海外版も国内版も変わりは無く、BIOS ROMによって、その動作が制御されています。このユニバーサルな設計で、MVSは世界に広く行き渡ったというわけです。面白いもので、BIOS-ROMは家庭用のものもそのまま使えます。業務用基板なのにクレジット表示が無くなったりします。また、デバッグ用のBIOSというものも存在し、いろいろテストできるようです。

シールの謎： タイトルシールの横が切れているものを見かけませんか？　ここにはシリアルNo.が入ります。英語名でこのシリアルが切られているのは、ほぼ逆輸入版といって間違い無いでしょう。『餓狼伝説』などは安く仕入れられることもあり、バンバン逆輸入されました。

DETAILS

HARDWARE CHECK

MVS基板には、実にたくさんの種類があります。初代MV-1に始まり、今回解説する一番出回ったと思われるメモリーカード端子が省かれたMV-1F。その後音声がモノラル出力となり、一般のJAMMA筐体で使うのに必要最低限の機能にシェイプアップ。サイズはどんどん小さくなり、最終的には投影面積がROMカセットより小さくなってしまいました。ほかにも、専用筐体用のROMカセット2/4/6本差し基板があります。

サウンド機能充実のMVS基板。ヘッドホンボリューム付き。

©SAMMY 1992

3Dレンダリングされたキャラクターパターンとアニメーションは、今見ても美しい。

君は知っているか？

ため撃ちありのショットとボムを使い分けるシューティングです。二人同時プレイ／交互プレイが設定で変えられる点に、開発者のこだわりを感じます。

珍しいのは、斜め上にスクロールする点です。三十路のゲーマーなら『ザクソン』や『フューチャースパイ』が同種のタイトルとして連想されると思います。とはいえ、新鮮に感じる世代も居たに違いありません。絵はかなり立体的に描き込まれています。

完成度こそ高いものの、リメイクの域を出ないというのが実感ですが、格闘ばかりのネオジオのタイトルで目立つ1本ではあります。

今回この作品を取り上げたのは、ついに終焉を迎えたSNKプレイモアのMVSと、その後を引き継ぐことになるサミーのアトミスウェイブ。この二者（二社）は、今からさかのぼること10年、非常に象徴的な形で結び付いていたということを、この節目に思い起こしておこうと思ったからです。あれから10年、サミーはプラットフォームホルダに、SNKプレイモアは、コンテンツプロバイダになりました。

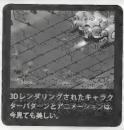
よくあるトラブル： DIPスイッチの「画面停止」や「テストモード」が上がっていて、立ち上がらない、テストから抜けられない、というのがよくあるトラブルです。DIPスイッチの設定はよく見ていただくとして、テストモードのハードウェアテストというのは、いったん電源を落とさないと戻れないメニューとなっているので注意が必要です。

ユーゲー

No.12 好評発売中

奇数月20日頃発売　A5判

新作だけがゲームじゃない！
時代を超えるゲーム専門誌

第1特集
決定!!　ユーゲーAWARD2003
編集部&ライター責任推薦。2003年、本当に面白かったゲームはコレだ！　今遊ばずに、いつ遊ぶ？

シリーズ特集
10年ぶりにアイツが帰ってきた……
熱血硬派くにおくん
テクノスジャパン倒産から9年。あの男がGBAでの復活を果たした。20本以上にわたる作品群を一挙掲載

「ユーゲー」の人気連載、天辰むつ季先生の「懐ゲーキャラ名鑑」がついに単行本化！　新たな描き下ろしに加え、取り扱いゲームのソフトレビューまでついた豪華版の登場です。

A5判　164ページ

好評発売中

懐ゲーキャラ名鑑

KTC 株式会社キルタイムコミュニケーション
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
販売部　Tel.03-3555-3431　Fax.03-3551-1208

Arcade Software+Hardware
マックジャパン Mak Japan

新作予約 〆切りまでにご連絡頂ければ 確実GET！
高価買取 基板1枚より即査定致します どこよりも高く！
中古予約 入荷時ご連絡でGET率大幅UP！ 1ヶ月間有効

個人様はもちろん、業者様も大歓迎です！
大型機械売買も取扱い有！御一報下さい！
営業時間：土曜10時～20時/日祝10時～18時/平日11時～19時/定休日無し(年末年始除く)

JR秋葉原電気街口より徒歩5分！
ご来店お待ちしております！

ついに発売！攻略DVD第2弾！
式神の城II
アーケード版AppreciateDVD
第1弾「斑鳩」も好評発売中！
¥5,040(税込)

新春セール　オススメ基板
特価基板もりだくさん！詳しくはマックジャパンHPまで！

NAOMIマザー	¥12,600(税込)
G-NETマザー	¥12,600(税込)
PGMマザー	¥12,600(税込)
リブルラブル	¥23,100(税込)
マジックソード	¥26,250(税込)
カダッシュ	¥10,500(税込)
ダークシール2	¥10,500(税込)
MvsSF(ROM)	¥10,500(税込)
ギガウイング(ROM)	¥3,150(税込)
ホットギミック4	¥12,600(税込)

その他特価基板多数ご用意致しております！

各種コントロールBOX
新品/中古共に取扱っております！
※各コントロールBOXのケーブル類も充実！
中古コントロールBOXのご予約もできますので是非ご利用下さい！

21インチRGBモニター　オススメ！
RGB21pinコネクタ仕様
15Khz専用モニター新品です！(縦置可能)
¥65,000(税込)

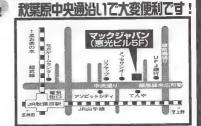
お問合せ
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
TEL 03-3255-0737(代)
FAX 03-3255-0738 お待ちしております！

Web & E-mail
makjp@mak-jp.com
ホームページも日々パワーアップ！
http://www.mak-jp.com

最新リスト　リストは毎週火曜日更新です！

東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

注：トーン信号でご発信下さい
BOX番号 444444#
お近くのBOXセンターへ

秋葉原中央通沿いで大変便利です！

闘劇目前！ 最終調整にピッタリのイベント満載

今月は、『VF4EVO』のオフィシャル大会「バーチャファイター4エボリューション ファイナルトーナメント」を始め、新作『ザ・ランブルフィッシュ』の大会を全国からピックアップ！ そのほか、キミの参加してみたくなっちゃうイベント情報満載でお届け。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

これが最後の公式大会！

バーチャファイター4エボリューションファイナルトーナメント開催!!

セガ アミューズメントが主催！ 『VF4EVO』では最後のオフィシャル大会だ！

【タイトル】 バーチャファイター4エボリューション ファイナルトーナメント
【大会概要】 全国の主要セガ アミューズメント施設43店舗にて予選を開催。その優勝者で決勝大会を実施。
【開催日程】 予選大会：2004年4月3日（土）～4月25日（日）
決勝大会：2004年5月5日（水・祝）開催。
【大会ルール】 シングル戦によるトーナメント
店舗予選通過者は各店舗二名です。
参加費は一人100円
【参加方法】 各店舗にお問い合わせください。
【主催】 株式会社セガ アミューズメント
【問い合わせ】 各店舗にお問い合わせください。

【予選・決勝店舗一覧】

開催日	開始時間	予選開催店舗	住所	電話番号
4月3日（土）	15:00	ハイテクランド セガ 渋谷	東京都渋谷区渋谷1-14-14 EST1F	03-3409-4737
	18:00	渋谷ギーゴ	東京都渋谷区道玄坂2-6-16 SHIBUYA I m ON DOUGENZAKA BUILDING 1F~4F	03-5458-2201
4月4日（日）	14:00	セガ ワールド 布施	大阪府東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内	06-6783-6999
	15:00	ツインスタージオス セガ	東京都新宿区神楽坂 2-11 第2カグラヒルズ1F	03-3260-7253
	18.00	新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2	03-3352-1637
4月10日（土）	15:00	池袋カーニバルプラザ	東京都豊島区西池袋 1-21-13	03-3986-2060
	16:00	セガ ワールド 高松	香川県高松市勅使町字山王535	087-866-9526
	18:00	セガ 河辺	東京都青梅市河辺町10-10-1	0428-24-5672
	18:00	セガ ワールド メガ海田	広島県安芸郡海田町南大正町3-35	082-824-5550
	21 00	ハイテク セガ 豊田	愛知県豊田市深田町 1-65-1	0565-26-6777
4月11日（日）	13:00	セガ ワールド アルカス	東京都府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2~3F	042-365-2591
	14:00	セガ ワールド エデン	長野県塩尻市大字広丘野村1526-1	0263-52-8791
	15:00	ハイテクランド セガ BREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2-13-22	045-313-6435
	15:00	セガ アリーナ 浜大津	滋賀県大津市浜町2-1 浜大津アーカス内	077-523-7015
	15:00	岡山ジョイポリス	岡山県岡山市下石井2-10-1	086-232-8790
	17:00	セガ マーヴィー	熊本県熊本市春日3-15-1	096-351-6229
	17:30	セガ ワールド 小山	栃木県小山市東城南1-1-18	0285-28-6281
	18:00	新宿スポーツランド西口店	東京都新宿区西新宿1-12-5	03-3344-0748
4月17日（土）	15:00	クラブ セガ 綱島	神奈川県横浜市港北区綱島西2-6-29 成田ビル1~3F	045-547-1199
	16:00	ハイテクランド 宝塚	静岡県沼津市大手町5-9-20 宝塚ビルB1	055-962-5903
	18:00	セガ フラッパーズハウス自由が丘	東京都目黒区自由が丘2−10−9	03-3725-3953
	19:00	クラブ セガ 柏	千葉県柏市柏2-3-1フーサワビル1F	047-164-0866
	19:30	クラブ セガ ススキノ	北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1	011-532-9055
4月18日（日）	14:00	三宮サンクス	兵庫県神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404~407	078-271-0335
	15:00	パソピアード横浜	神奈川県横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F7号	03-3495-0520
	16:00	セガ ワールド 松阪	三重県松阪市船江町780番地	0598-53-0611
	17.00	セガ ワールド 有明プラザ	熊本県荒尾市原万田700-1	0968-63-0294
	18:00	クラブ セガ 秋葉原	東京都千代田区外神田 1-10-9	03-5256-8123
	19:30	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2-11-11	029-274-4124
	20:00	ハイテク セガ 新居浜	愛媛県新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573
4月24日（土）	15:00	新宿スポーツランド本館	東京都新宿区新宿3-22-12	03-3352-5489
	16:00	セガ ワールド 近岡	石川県金沢市近岡町294-2	076-239-3644
	17:00	セガ ワールド 鹿児島	鹿児島県鹿児島市新栄町1-28	099-253-9512
	18:00	秋葉原ギーゴ	東京都千代田区外神田1-15-1	03-3252-7528
	18:00	ハイテク セガ パドック	広島県広島市南区松原町5-15	082-262-3335
4月25日（日）	14:00	セガ ワールド 前橋	群馬県前橋市関根町363	027-231-1109
	14:00	セガ ワールド 狭山	埼玉県狭山市北入曽689-1	042-956-6490
	14:00	クラブ セガ 金山	愛知県名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121
	15:00	ハイテク セガ 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1F	022-267-1834
	15:00	池袋ギーゴ	東京都豊島区東池袋 1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906
	15:00	天神ギーゴ	福岡県福岡市中央区天神2-7-6	092-724-5971
	16:00	クラブ セガ 渋谷	東京都渋谷区宇田川町28-6	03-3780-2667
	16:00	ハイテクランド セガ アビオン	大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1~2F	06-6645-7692

4/11　12.00 音ゲーフリープレイイベント
◆ポップン11、DDREX、18 00まで

千葉県

★ゲームフジ船橋
船橋市本町4-40-1　☎043-425-6393
http://gehon at.infoseek.co.jp/
毎土曜　18:30 GGXX #RELOAD ランバト&ランダムプレイヤー大会
◆シングル、チーム戦を交互に開催
※参加費無料、エントリー受付は18:00まで

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
毎週金　19:00 CAPCOM VS. SNK 2 ランバト
◆参加費100円

※詳細は店頭にて

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054
4/10　19:00 パカパカSP大会
4/24　19:00 パカパカ2大会
第1、3土曜　18:00 サムライスピリッツゼロ大会
毎土曜　20:00 GGXX #RELOAD大会
※当日受付のみ、詳細は当日発表

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1　☎0429-72-6989
4/18　14:00 GGXX #RELOAD大会
◆参加費100円、受付は4月16日まで
※大会の詳細は店舗まで

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3 1　☎049 284 1234
4/4　12:00 対戦格闘ゲームフリープレイイベント
◆Zガンダム、KOF2003、SVC CHAOS、19:00まで

KOF10周年！

祝ザ・キング・オブ・ファイターズ10周年で、KOFシリーズの大会を開催！

シリーズ通して10周年を迎えるKOFシリーズの大会を、大久保アルファステーションで開催。当日は全KOFシリーズ（「'94」～「KOF2003」）の野試合台も用意。まさにKOFの歴史を感じ取れる大会だ！

【タイトル】 KOF 10th アニバーサリー
【大会概要】 「'98」、「KOF2000」、「KOF2002」の大会を同時開催
【開催日時】 4月4日、14:00～（エントリー時間は13:00～13:30まで）
【開催場所】 大久保アルファステーション 3F
【参加費】 無料
【大会ルール】 試合毎のキャラクター変更可能
試合が中断されるバグが行なわれた場合は再試合
【問い合わせ先】 大久保アルファステーション　東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル
TEL■03-5330-8595　HP■http://www.alpha-st.co.jp/

山形県

★カレッジスクエア
山形市子小白川町1-1-7　☎023-624-3344
4/4　14:00 Zガンダム 2on2大会
4/11　14:00 第3回ハイパーストⅡ大会
4/18　13:00 第1回ポップン11大会
4/25　13:00 第3回頭文字D3大会

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3　☎029-244-9900
http://ec.uuhp com/~smaki/
4/3　20:00 ハイパーストⅡランバト 第3節
4/10　20:00 鉄拳TT大会
4/17　20:00 KOF2002ランバト 第4節
4/24　20:00 KOF'98ランバト 第3節
※すべて参加費無料

栃木県

★プレイステージ・マイタウン小山店
小山市城山町3 3-22 VAL3F　☎0285 22-4419
http://www.globetown.net/~game event html
4/10　17:00 GGXX #RELOAD大会
4/17　17.00 GGXX #RELOAD 2on2大会
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★こころっこJ's小山店
小山市駅東通り2-3-15 イトーヨーカドー小山店2F　☎0285-22-2814
4/17　14.00 第10回ムシキング大会
◆トーナメント 定員16名 参加費100円 小学生以下限定

群馬県

★アミュージアム前橋
前橋市国領町2-200 6　☎027-237 4234
4/24　19 00 GGXX #RELOAD大会
4/未定　19:00 ストⅢ3rd大会 3on3 4th

北海道

★アミュージアム麻生店
札幌市北区北40条西4-1-1 パホ ソ麻生1F　☎011-736 6166
4/3　16:00 サムライスピリッツゼロ大会
4/4　14:00 太鼓の達人イベント
4/4　19:00 KOF2003イベント
4/10　16.00 GGXX #RELOAD大会
4/11　16:00 キカイオー大会
4/11　19:00 オラタン5.66大会
4/17　16:00 KOF2003大会
4/18　19:00 KOF2002大会
4/24　16:00 Zガンダム大会
4/25　19:00 鉄拳TAG大会
4/29　14:00 ビシバシチャンプイベント
4/29　19:00 ストⅡザ ムービー大会
※すべて参加費無料、詳細は店頭にて発表

岩手県

★ハイテクセガ盛岡
盛岡市大通2-6-1　☎019-623-2562
4/4　15.00 KOF2002大会
4/11　15 00 GGXX#RELOAD大会
4/18　15:00 アヴァロンの鍵大会
※すべて参加費無料、大会の詳細は店舗まで

宮城県

★ゲームセンタージョイフル田中前店
気仙沼市田中前4-2-7　☎0226-23-3200
4/18　15:00 GGXX#RELOAD大会
◆2on2、トーナメント

★プラボ仙台泉店
仙台市泉区松森字上河原1-1　☎022-773-4171
4/4　13:00 WCCF フリー定例大会
◆参加費500円
※レギュ FREE、任期切れ・ロケテカード可

『機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ』東京大会「東京Z」開催中！

セガ アミューズメントが主催する大規模な『機動戦士Zガンダム』の大会が絶賛開催中！ 4月25日の決勝で勝つのは、一体どのチームだ!?

【タイトル】『機動戦士Zガンダム』東京大会・東京Z
【大会概要】『機動戦士Zガンダム』トーナメント戦、都内24店舗で予選大会を開催。各店舗1チームずつの24チーム48名を選出し「クラブセガ秋葉原」にて決勝大会を開催。
【主催】・株式会社セガ アミューズメント
【開催日程】・予選大会：2004年3月13日～4月25日まで開催中。
・決勝大会：2004年4月25日開催。
※予選通過者はほかの予選に出場できません。
【大会ルール】乱入有、同キャラ有、武器変更可のコスト600未満による2on2トーナメント。ステージはグリーンノア1、サイコガンダム禁止。※時間切れの場合は1回のみ再試合、2回目は両者敗退。
【参加方法】予選エントリーは各店舗の予選開始日一週間前から行います。
※定員は各店舗32チーム（64名）になり次第終了です。
【参加費】200円

【予選・決勝店舗一覧】

開催日	開始時間	開催店舗	住所	電話番号
4月3日	16:00	ツインスタージオスセガ	東京都新宿区神楽坂2-10	03-3260-7253
4月4日	16:00	ハイテクランドセガBREEZE	横浜市西区南幸2-13-9	045-313-6435
	16:00	セガフラッパーズハウス自由が丘	東京都目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3953
4月10日	16:00	ペンギンハウス相模原	座間市相模ヶ丘1-25-11	0427-46-4352
	16:00	クラブセガ渋谷	東京都渋谷区宇田川町28-6	03-3780-2667
4月11日	15:00	パームトップス	厚木市中町4-15-9	0462-23-7157
4月17日	16:00	新宿スポーツランド中央口	東京都新宿区新宿3-26-2	03-3352-1637
	19:00	新宿スポーツランド本館	東京都新宿区新宿3-22-12	03-3358-3220
4月18日	13:00	新宿スポーツランド西口	東京都新宿区西新宿1-12-5	03-3344-0748
	17:00	セガ河辺	東京都青梅市河辺町10-10-1	0428-24-5672
4月24日	15:00	セガワールドパルテノス	東京都多摩市落合1-1040	0423-89-0551
4月25日	12:00	秋葉原ギーゴ	東京都千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123
	12:00	クラブセガ秋葉原	東京都千代田区外神田1-15-1	03-3252-7528

※4月開催の店舗のみ掲載 ※秋葉原ギーゴ及びクラブセガ秋葉原は同時刻開催です。
【決勝大会日程】4月25日 15:00スタート クラブセガ秋葉原
【問い合わせ】各店舗でお問い合わせください。大会HP■http://www.sega-am.jp/event/z/

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A Breakビル2F ☎075-251-2323
http://www.mfr.jp/acho/
4/1 17:00 第45回GGXX #RELOAD大会 関西ランバト
4/3 19:00 VF4EVO a-choランバト3on3
◆参加費100円
4/10 17:00 ストⅢ3rd 3on3大会
◆チーム内同キャラ禁止
4/11 14:00 ドラゴンクロニクル大会
4/11 15:00 第40回ZERO3関西ランバト3on3
◆チーム内同キャラ禁止
4/15 19:00 第46回GGXX #RELOAD 関西ランバト
4/17 15:00 CAPCOM VS. SNK 2 大会
4/18 13:00 サムライスピリッツゼロ あちょぉ杯参
4/29 13:00 第47回GGXX #RELOAD 関西ランバト
※詳しくは店頭またはHP参照

★セガワールド六地蔵
京都市伏見区桃山町山ノ下32 京都SCビルAM棟2階 ☎075-603-3220
http www.sega-am.jp/
4/11 15:00 SW六地蔵連勝王決定戦 CAPCOM VS. SNK2 編パート1
◆参加費100円又はセガモバクーポン、定員32名
4/18 15:00 頭文字D3 S･K グランプリ予選
◆受付は当日開店～大会30分前まで。電話は不可。詳しくは店頭で。
4/25 15:00 第1回GGXX #RELOAD 3on3
◆定員32名、参加費100円、1名で3キャラ使用

大阪府

★ゲームディーノ家具団地店
枚方市長尾家具町1-7-7 ☎072-867-7357
4/4 17:00 GGXX #RELOAD大会 +ギルティコスプレ大会
4/11 17:00 GUILTY GEAR 闘大会 +ギルティコスプレ大会
◆四人（1vs1vs1vs1）で一人勝ち抜け
4/18 17:00 KOF2003大会 +KOFコスプレ大会
4/25 17:00 GUILTY GEAR 闘大会 +ギルティコスプレ大会
◆2on2のトーナメント戦

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
4/6 20:00 VF4EVO大会
4/13 20:00 ガンダムDX大会
4/20 20:00 VF4EVO大会 3on3
4/27 20:00 Zガンダム大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-71-5123
4/3 14:00 Zガンダム大会
4/4 14:00 ドラゴンクロニクル大会
4/11 14:00 アヴァロンの鍵大会
4/17 17:00 ハイパーストⅡ大会
4/25 17:00 サムライスピリッツゼロ大会
4/29 17:00 WCCF大会（第1部）
4/29 20:00 WCCF大会（第2部）

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6785-0009
4/4 15:00 KOF2003大会
4/11 15:00 Zガンダム大会
4/18 20:00 VF4EVO大会
4/25 20:00 頭文字D大会

4/24 20:00 ストEX2+大会
4/25 17:00 KOF2002大会
4/28 20:00 餓狼伝説スペシャル大会
4/29 17:00 ハイパーストⅡ大会
※詳しくは店頭またはHP参照

長野県

★セガワールド上田
上田市上田1847-1 ☎0268-27-5777
4/10 18:00 第3回GUILTY GEAR 闘大会
4/17 19:00 第3回頭文字D3大会
4/24 18:00 第1回MJ2大会
※詳しくは店舗まで

三重県

★セガワールド生桑
四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎0593-32-9988
4/18 12:00 VF祭り
※ほぼ一日フリープレイで個人戦から団体戦までさまざまなイベントを開催

滋賀県

★セガアリーナ浜大津
大津市浜町2-1浜大津アーカス内2～3F ☎077-523-7015
http www.sega am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4111050
4/3 19:00 WCCF ASCUP
4/4 15:00 頭文字D3 S･Kグランプリ
◆コース：赤城（上り限定）
4/11 15:00 VF4EVOファイナル トーナメント予選
4/18 15:00 WCCF関西 チャンピオンズCUP
◆参加費1500円、定員32名
4/25 15:00 第1回MJ2大会
17:00 第7回Zガンダム大会

京都府

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-316-2675
4/10 20:00 ギルティギアXX #RELOAD大会
4/24 20:00 ギルティギアXX #RELOAD大会

★ゲームスペース プラニー
京都府宇治市広野町西裏100番地 ☎0774 43-9030
4/17 17:00 Zガンダム大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
4/3 21:00 ポップンミュージック11大会
4/11 21:00 ビートマニアⅡDX 10th大会
※詳しくは店舗まで

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603
4/5 18:30 ザ・ランブルフィッシュ大会
4/12 18:30 頭文字D3大会
4/19 18:30 ハイパーストⅡ大会
4/26 18:30 頭文字D3大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵ノ向町2番地フウキビル1F ☎075-502-5765
4/10 16:00 ギルティギアXX #RELOAD大会
4/17 16:00 VF4EVO大会
4/24 16:00 Zガンダム大会
4/29 16:00 ポップンミュージック11大会

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7第52 東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net
4/24 15.00 GGXX #RELOAD 3on3
◆闘劇ルール 参加費1チーム150円

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 ☎0467-87-8802
http://www.gamefantasia.jp/tenpo/chigasaki.html
4/11 18:00 カプエス2トーナメント大会
◆定員16名
4/25 18:00 頭文字D3トーナメント大会
◆定員16名
※すべて参加費無料

★ムトス・イースト
座間市ひばりが丘4-18-13 ☎046-257-2413
4/4 18:00 Zガンダム 2on2
4/11 19:00 VO4 2on2大会
4/18 12:00 WCCF大会 U-5
◆受付開始は開店時間～
4/24 19:00 KOF2002 4th stage
4/25 18:00 KOF2003 2nd stage
4/29 18:00 GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費無料、受付は1時間前より、詳細は店舗まで

新潟県

★テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html
4/10 20:00 Zガンダム2on2
4/11 15:00 KOF2003 シングル大会
4/17 21:00 VF4EVO大会 3on3
※当日受付可、すべて参加費100円、詳細はHP参照

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
4/3 15:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
4/4 15:00 GUILTY GEAR 闘大会
◆人数によりルール決定
4/10 15:00 GUILTY GEAR 闘 レディース
4/11 15:00 GGXX #RELOAD 2on2
4/17 19:00 ヴァンパイアセイヴァーランバト1st
4/18 15:00 Zガンダム 2on2
4/24 19:00 ヴァンパイアセイヴァーランバト2nd
4/25 15:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
4/29 14:00 ヴァンパイアセイヴァー大会
14:50 GGXX #RELOAD 2on2
16:00 ストⅢ3rd 2on2
※大会に関する詳細は店舗まで

★セガワールド長岡
長岡市川崎町字野口1447-1 ☎0258-38-0732
4月下旬 15:00 第3回頭文字D3S/W 長岡最速決定戦
※大会に関する詳細は店舗まで

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress
4/3 20:00 鉄拳4大会
4/4 17:00 KOF2002大会
4/10 20:00 GGXX #RELOAD ランバト
4/11 17:00 リアルバウト餓狼伝説2大会
4/17 20:00 ストⅢ3rd ランバト
4/18 17:00 ハイパーストⅡ大会

★メッセ102四街道店
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F ☎043-424-6070
4/4 19:00 KOF'98大会 ◆参加費無料
4/9 19:00 GGXX #RELOAD 第3期ランバト
◆参加費100円、18:00頃店舗へ
4/16 19:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆参加費100円、18:00頃店舗へ
4/18 19.00 スパⅡX大会 ◆参加費無料
4/23 19:00 GGXX #RELOAD 第3期 ランバト ラウンド2
◆参加費100円、18:00頃店舗へ
4/30 19:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆スペシャル ... 参加費100円

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
4/4 15:00 ザ・キング・オブ・ファイターズ 発売10周年記念イベント
◆複数のタイトルの大会を予定
4/11 15:00 MARVEL VS. CAPCOM2 大会 ランバト8th第2回
◆予選はリーグ、決勝はトーナメント
4/18 15:00 第2回KOF2003大会
◆闘劇2004ルールに準じます
4/25 15:00 第5回Zガンダム 2on2
◆コスト375機体は1チーム1機、直撃MS使用可
※詳細はHP参照

★ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766
4/3 19:00 KOF2003大会 ◆個人戦
4/4 15:00 Zガンダム大会ランバト ◆2on2
4/10 19:00 ストⅢ3rd大会 ランバト
4/18 15:00 Zガンダム大会ランバト ◆2on2
4/24 19:00 ストⅢ3rd大会 ランバト
3/27 17:00 VF4EVO大会 ◆3on3
※詳細は店舗まで

★GAME IN ナミキ
世田谷区松原2-27-14 山晴ビル1F ☎03-5300-5747
4/24 19:00 第2期ストⅢ3rd ランバト
◆3on3のトーナメント、18:30より受付 エントリー料100円

★トライアミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345
http://www.try-inc.co.jp/tower/
4/11 14:00 ハイパーストⅡ大会
◆一人2キャラ使用の個人戦
4/17 13:00 ソウルキャリバー2大会
◆シングル：13:00～、3on3：15:00～
※詳細は店頭またはHP参照

★新宿スポーツランド中央口店
新宿区新宿3-26-2 ☎03-3352-1632
4/11 13:00 そらい館共同企画 月に一度のレディース祭り
◆試合開始14.00、3on3（同キャラアリ）⇒シングル戦⇒紅白戦の三本立て
4/18 13:00 そらい館共同企画 GGXX #RELOAD 3on3
◆試合開始14.00、同キャラなしトーナメント戦

★キャロル 瑞江店
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F ☎03-3677-7609
http://www.geocities.jp/carol_game
4/4 20:00 第3回GUILTY GEAR 闘 2on2 大会
◆一人参加も可能
4/11 20:00 第19回VF4EVOシングル大会
◆予選リーグ、決勝トーナメント
4/18 20:00 第3回KOF2003大会
4/25 20:00 第20回VF4EVO 2on2 大会

神奈川県

★ゲームプラザニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
4/24 18:00 第11回ストⅢ3rd大会
◆参加費200円、16歳未満参加不可
※詳しくは店舗まで

◆参加無料、敗者復活有り
4/25　15:00　第2回ハイパーストⅡ大会
◆参加無料、一人3キャラ使用、敗者復活有り
4/29　15:00　第1回ランブルフィッシュ大会
◆参加無料、敗者復活有り

福岡県

★MAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/mahodo.com/index.html
4/3　18:00　KOF2003大会
4/4　18:00　Zガンダム大会
4/10　18:00　GGXX #RELOAD 3on3大会
◆チーム内同キャラ不可、ジャンケンでコンパネor先鋒後出し
4/11　18:00　VFR VF4EVO 3on3大会
4/17　18:00　ザ・ランブルフィッシュ大会
4/18　18:00　ハイパーストリートファイターⅡ大会
4/24　19:00　SCNソウルキャリバーⅡ大会
◆SCNポイント戦
4/25　18:00　頭文字D3 大会
5/1　18:00　GGXX#RELOAD 3on3大会
◆チーム内同キャラ不可、ジャンケンでコンパネor先鋒後出し
5/2　18:00　Zガンダム大会
※参加費一人100円、詳細は店頭またはHPでご確認ください。特にルール未定のものは用確認！

★トンボハウス大橋店
福岡市南区大橋1-9-1　☎092-553-1081
4/18　16:00　KOF 2003 トーナメント大会
◆参加費100円

★アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7　☎092-844-6553
4/11　15:00　KOF2002 シングル トーナメント
◆参加費100円、シングルトーナメント制
4/25　15:00　クイズマジックアカデミー 第6回トンボクイズ王決定戦
◆参加費100円、トーナメント制、要カード

★タイトーステーション天神
福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル内　☎092-737-5500
4/3　終日　GF10th&DM9th
◆フリープレイサービス（無料）
4/11　15:00　Zガンダム大会
4/25　15:00　GGXX #RELOAD大会
◆第1回ランバト 1on1
4/29　15:00　ハイパーストⅡ大会
◆参加費不要
※詳細は店舗まで

大分県

★ドリームワールド
大分市大在中央2-8-3　☎097-592-5224
4/1〜30 20:00　バトルギア3 Tuned（上級B最速決定戦）
◆NESYS KEY持参

4/11　15:00　GGXX#RELOAD大会　◆ランバト対象
4/17　19:00　CAPCOM VS. SNK2大会
4/18　15:00　KOF2003大会
4/24　20:00　VF4EVO 3on3大会
4/25　15:00　サムライスピリッツゼロ大会
4/29　15:00　GGXX #RELOAD大会
◆ランバト対象

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633　☎0858-23-5255
4/3　19:00　ビートマニアⅡDX 10th大会
4/10　23:00　VF4EVO 3on3
4/17　18:00　闘劇予選：KOF2003大会

島根県

★ゲームスポット ハロウィン
出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731
4/17　18:00　Zガンダム 2on2 大会 #3
◆MS制限有、トーナメント

広島県

★スペースV1廿日市
廿日市市本町4-23　☎0829-34-3311
http://www.koue.co.jp/V1/
4/18　18:00　頭文字D3廿日市最速決定戦
◆トーナメント
4/25　18:00　第14回WCCF大会
◆レギュレーションU-5
※すべて参加費無料

香川県

★ゲームステージ ビート
高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F　☎087-868-6007
4/10　18:00　ビートマニアⅡ DX10th大会
◆8th以上の曲を対象としたスコアアタック
4/17　18:00　GGXX #RELOAD大会
◆トーナメント方式

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23　☎095-848-2223
4/4　15:00　帰ってきたぜ！ VF4EVO大会
◆参加無料、敗者復活有り
4/11　15:00　第3回GUILTY GEAR 騳大会
◆参加無料、チーム戦、敗者復活有り
4/18　15:00　第3回KOF2003大会
◆参加無料、敗者復活有り
4/24　19:00　第12回GGXX #RELOAD大会

サムライ魂を見せろ！

チャレンジャーGAMGAM『サムライスピリッツゼロ』ドン・ばんちょ杯開催！

闘劇予選が終わって本番も間近。しかし、関西のサムライたちがその魂を休める時は無い！　本戦の前哨戦として出場してみては？

【タイトル】サムライスピリッツゼロ 第一回ドン・ばんちょ杯
【大会日程】4月11日（日）13:00〜
【開催場所】大阪チャレンジャーGAMGAM店　【参加費】無料
【大会ルール】3on3のトーナメント戦
・パピー使用可能。
・永久は有りだがフリーズバグ技等の使用禁止。不正が認められた場合は失格となり、参加資格が失われます。
・ボタン配置は闘劇公式配置で、1P／2Pの選択は、ジャンケンで決定。
・対戦は60秒2本先取。・チーム内で6キャラ登録。ただし同キャラは不可。
（一人2キャラという規定はなく、一人1キャラが2名いて、三人目が4キャラ使えるといったチーム構成でもOK）
・6キャラの中で一試合に一回しか各キャラを使用する権利がなく、なおかつ勝った人は使用キャラを続行。（だれがどのキャラを使ってもOK）
・筐体の不具合により対戦が中断した場合、中断前の勝敗数（何本先取していたか）は有効となります。
・公序良俗に反したり、他人を誹謗・中傷するようなリングネームでの大会参加はご遠慮ください。
【問い合わせ先】チャレンジャーGAMGAM店　吹田市岸部南1-24-9
TEL■06-6317-0433　HP■http://www.challenger-am.com/

4/18　17:00　KOF2003大会
4/24　17:00　GGXX #RELOADフリープレイ大会
◆参加費500円
4/25　17:00　GGXX #RELOAD大会
※すべて大会開始一時間前まで受付、フリープレイ大会以外は参加費無料

★セガワールド布施
東大阪市長堂1-1-1　☎06-6783-6999
http://www.sega-am.jp/
4/2　20:00　頭文字D布施赤城最速決定戦
◆下り、晴れ限定、シングルトーナメント
4/4　14:00　VF4EVOファイナルトーナメント予選
◆参加費100円、シングルトーナメント
4/17　18:00　GGXX #RELOADミッドナイトフセカーニバル
◆シングルトーナメント、参加費100円
4/24　18:00　バトルギア3 布施バトル
◆新コースを使ってのブロックトーナメント
毎月24日　終日　毎月24日はぷよの日イベント開催中
※詳細は店舗まで

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208
4/3　20:00　頭文字D大会
4/10　20:00　GGXX #RELOAD大会
4/17　20:00　KOF2003大会
4/24　19:00　GGXX #RELOAD大会 ランバト

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ尾町5-4-5 高架下404-407　☎078-271-0335
http://www.sega-am.jp/
4/3　15:00　Zガンダム大会
4/11　15:00　VO4大会
4/23　18:00　GUILTY GEAR 騳大会
4/25　15:00　VO4大会
毎火曜　18:00　GGXX #RELOAD大会 ランバト
毎土曜　15:00　GGXX #RELOAD大会 ランバト
※詳細は店舗まで

和歌山県

★ゲームストリートミルカトル 加納店
和歌山市加納319-1　☎073-476-3033
http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/
4/3　20:00　Zガンダム大会 2on2トーナメント
4/10　19:00　GGXX #RELOAD大会 ランバト
4/24　19:00　GGXX #RELOAD大会 3on3
※詳細は店舗まで

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com
4/2　15:00　ティンクルスタースプライツ大会
◆ルール未定
4/3　15:00　サムライスピリッツゼロ大会
◆BNFランバト
4/4　15:00　Zガンダム2on2 大会
4/10　20:00　VF4EVO 大会

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
高槻市西冠3-1-3　☎0726-75-8530
毎土曜　25:00　VF4EVO大会
※その他イベントの詳細は店頭まで

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9　☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/
4/4　15:00　頭文字D3タイムアタック大会
◆コースは当日発表
4/4,18,25　10:00　機動戦士Zガンダム&ストⅢ3rdフリー対戦会
◆2タイトルで1000円、23時まで
4/4,18,25　10:00　ギルティギア騳&#RELOADフリー対戦会
◆2タイトルで1000円、23時まで
4/11　13:00　闘劇予選終了記念!!「サムライスピリッツゼロ 第一回ドン・ばんちょ杯」3on3トーナメント戦
毎土曜　19:00　SCNソウルキャリバーⅡ大会
◆シングル戦、決勝はSCNサイトで動画公開！
毎土曜　個人戦終了後　SCNソウルキャリバーⅡ2on2大会
◆先鋒・大将二人1組のタッグ勝ち抜き戦

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com/
4/3　18:00　GGXX #RELOAD大会
4/4　18:00　ハイパーストⅡ大会
4/10　18:00　ザ・ランブルフィッシュ大会
4/11　14:00　餓狼伝説SP大会
4/17　18:00　GGXX #RELOAD大会
4/18　18:00　ハイパーストⅡ大会
4/24　18:00　サムライスピリッツゼロランバト
4/25　18:00　GUILTY GEAR 騳大会
※すべて参加無料、詳細は店頭まで

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11　☎06-6994-7476
http://www.challenger-am.com/
4/10　20:00　第8回VF4EVO大会
◆ルールは当日決定
4/18　17:00　第7回GGXX #RELOAD大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★チャレンジャー追手門店店
茨木市西安威1-5-21　☎072-643-4444
http://www.challenger-am.com/
4月中　9:00　追手門店フリーイベント
◆毎週土・日・祝日に開催18:00まで
※詳細はチャレンジャー公式HPまで

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇ビル1F　☎06-6357-6677
4/3　17:00　Zガンダムフリープレイ大会
◆参加費500円
4/4　17:00　KOF98 KOF2002大会
4/10　17:00　GGXX #RELOADフリープレイ大会
◆参加費500円
4/11　17:00　GGXX #RELOAD大会
4/17　17:00　CAPCOM VS. SNK2 フリープレイ大会
◆参加費500円

人気爆発中！

新作『ザ・ランブルフィッシュ』の大会をピックアップ！

発売されて間もない、完全新作となる『ザ・ランブルフィッシュ』の大会が全国各地で開催。みんなでドンドン参加しよう！

開催日	開始時間	店舗名	住所	担当
4月3日	15:00	ゲームセンターGLAD 0258-36-7737	新潟県長岡市城内町1-2-6	―
4月5日	18:30	スターダスト 075-251-5603	京都府京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502	―
4月10日	18:00	チャレンジャー関大前店 06-6389-8072	大阪府吹田市千里山東1-14-2	―
4月17日	18:00	MAHODO（マホードー） 06-6389-8072	福岡県北九州市八幡西区折尾1-12-14	下川
4月29日	15:00	プラボ浦上店 095-848-2223	長崎県長崎市中園町6-23	―

【お問い合わせ】各店舗までお問い合わせください。

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名　●主催者　●参加資格　●ルール　●開催場所&日時　●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル(株)エンターブレイン　アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212　MAIL location@arcadiamagazine.com

「全国猛者探索委員会」発!

今月の猛者たち

今月は「ZERO3」の猛者を紹介!!

今月も、日本各地から猛者情報が送られてきたぞ! 今回ご紹介するのは、ネオアミューズメントスペースa-choの「ZERO3」関西ランバト3on3を勝ち抜いた「永パでしか勝てませんが何か?」。こんな猛者、あんな猛者を見たと言う方情報お待ちしておるぞ。猛者探索委員会 &ぉ会長(16)

北海道・東北

■アミューズメント麻生店(北海道)

◇闘劇予選サムスピゼロ大会 2/1・29名
優勝:へたれ浪漫侍
2位 SEQ

◇VO4ランバト大会 2/7・14名
優勝:犬神家(BH+・デルタ)
2位 週一プレイヤーズ
3位 ライオンさんと私

◇GGXX #大会 2/14・20名
優勝:鬼くま(ポチョムキン)
2位 七夜 3位 RABA

◇VO4ランバト大会 2/21・14名
優勝:VN勇者ヒスイ18才(アファTB・テムA)
2位 ネカマ店員オンドゥル 3位 ぽりんきい

◇KOF2003大会 2/21・13名
優勝:かすみLOVE☆(K'、デュオロン、キング)
2位 教授 3位 アキ

◇GGXX # 2on2 2/22・16名
優勝:自爆ガード(ロボカイ)、HRK(ソル)
2位 ヨウ、Yuki 3位 鬼くま、直下2ヒッター

◇VO4大会 2/28・18名
優勝:(笑)(キャラ変更有り)
2位 北 3位 週一プレイヤーズ

◇Zガンダム大会 2/29・12名
優勝:北大生・・・だよね!?(キャラ変更有り)
2位 なんでもいいよ 3位 目からビーム

■ハイテクセガ盛岡(岩手)

◇GGXX #大会 2/1・13名
優勝:αβ(闇慈)
2位 メルメルメ〜 3位 ザク・バズーカ

◇GGXX #大会 2/22・15名
優勝:S大佐(ポチョムキン)
2位 FC.グリル焼き 3位 S-H

■プラボ仙台泉店(宮城)

◇WCCF FREE大会 2/15・15人
優勝:ダブルフェイス
2位 アルゼンチン

◇WCCF U-5大会 3/7・16人
優勝:ダブルフェイス サテライト
2位 ムックニ・ネラクレテル

■ゲームセンタージョイフル田中前店(宮城)

◇GGXX#RELOAD大会 2/21・16名
優勝:千田番長(アクセル)
2位 HP先生 3位 RAY

■カレッジスクエア(山形)

◇第6回ポップン10大会 2/15・13名
優勝:ICB
2位 SJE 3位 シュウターン

◇第1回 頭文字D3大会 2/29・14名
優勝:N-YU@チームSSQ
2位 大先生@曲は全部PAMELAで行きます。
3位 世界最速プロジェクト@赤城担当

関東

■大久保アルファステーション(東京)

◇頭文字D3 1on1大会 2/1・21名
優勝:KYO(SXE10)
2位 うっちー 3位 某兄貴

◇M VS. C2ランバトEX 2on2大会 2/8・24名
優勝:最終兵器(ストーム/ケーブル/キャプテンコマンドー、ストーム/センチネル/サイクロプス)
2位 ファントム・みつ 3位 養豚場

◇M VS. C2ランバトEXシングル大会 2/8・24名
優勝:たかゆき(マグニート、ケーブル、センチネル)
2位 液体 3位 みつ

◇Zガンダム 2on2大会 2/22・30名
優勝:小林一家(キャラ変更可能)
2位 はいじん 3位 ラグナマーセー

◇頭文字D 1on1大会 2/29・23名
優勝:M・I@R(GC8V)
2位 クレージー 3位 タケガミ

◇Zガンダム 2on2大会 2/29・30名
優勝:アン(キャラ変更可能)
2位 一般と神 3位 小林一家、馬バクが牛丼をくった

■ゲーム ニュートン(東京)

◇VFRポイントランキング 2/21・32名
優勝:つちくも(パイ)
2位 SHU

◇闘劇ストIII3rd予選 2/22・78名
優勝:happy(アレックス)、ピエロ(レミー)、るー(リュウ)
2位 にくきゅう、Ryo-chin、TK

◇ストIII3rdランバト 2/28・10名
優勝:ジロー(豪鬼)
2位 志村拳

■ギャロル 瑞江店(東京)

◇第2回GUILTY GEAR XX 2on2 2/8・12名
優勝:石橋(ソル)、吉岡(ソル)

◇第17回VF4EVO大会 2/15・12名
優勝:ヤス(影丸)

◇第3回KOF2003大会 2/22・11名
優勝:ファミリートントン(ジョン、K'、キング)

◇第16回VF4EVO大会 2on2 2/27・10名
優勝:さわやか青年隊(葵、葵)

■GAME in ナミキ(東京)

◇ナミキストIII3rd ランバト 2/21・66名
優勝:BMJ/サワグチ(ユリアン)、Y・S・B(ヒューゴー)、J(マコト)
2位 3%の力/ラオウ(春麗)メスターボス(ケン)

■トライアミューズメントタワー(東京)

◇第1回ソウルキャリバー2 3on3 2/8・64名
優勝:蒲田後進曲(ふら/アイヴィー、ちょも/ユンスン、NAO/タキ)
2位 にょきにょきDQN 3位 キリク不要

◇KOF2003大会 2/15・26名
優勝:A(デュオロン、クラーク、アッシュ)

◇サムスピゼロ大会 2/29・30名
優勝:ドン・だもぽ(炎邪)

■ゲームインファンファン藤沢店(神奈川)

◇ムシキングランキングバトル第1節 2/7・16名
優勝:キクチ ノゾム
2位 ヒラワタ ハヤト

◇WCCFフリー大会 2/11・32名
優勝:湘南シンジュクライン
2位 ZEBRA FC 3位 ゼニゲバ、USS リオグランデ

◇ムシキングランキングバトル第2節 2/14・13名
優勝:イハラ マサキ
2位 ヒラワタ タクヤ

◇ムシキングランキングバトル第3節 2/21・16名
優勝:ヒラワタ タクヤ
2位 オチアイ ケイタ、オオイシ ケンタロウ、イハラ マサキ

◇ムシキングランキングバトル総合結果 2/7〜2/21・30名
優勝:ヒラワタ タクヤ
2位 イハラ マサキ

■アミュージアム前橋(群馬)

◇GGXX #大会 2/29・28名
優勝:アミノ(エディ)
2位 はぴちる

■ゲームセンターリンリン(埼玉)

◇GGXX #大会 2/7・23名
優勝:グラ(梅喧)
2位 浜 3位 KC

◇バカSP大会 2/14・12名
優勝:よこあん
2位 キシンドウ 3位 A・ヨーホル

◇サムライスピリッツゼロ闘劇予選 2/14・31名
[illegible]
2位 時の扉 3位 嵯峨根

◇GGXX #大会 2/14・32名
優勝:KC(エディ)
2位 グラ 3位 眠い

◇GGXX #大会 2/21・45名
優勝:ななし(ヴェノム)
2位 アミノ 3位 グラ

◇GGXX #闘劇予選 2/22・93名
優勝:小川にもえキャラ(小川/エディ、シュウト/アクセル、コイチ/ミリア)
2位 ハンマー赤の出ないデンポはただの豚だ
3位 俺の兄貴はオレのもの、キュンツとカブキのユメ王国

◇GGXX #闘劇エリア決勝 2/22・12名
優勝:小川にもえキャラ(小川/エディ、シュウト/アクセル、コイチ/ミリア)
2位 さいたま's 3位 ちぃちゃんに取り立て

◇GGXX #大会 2/27・19名
優勝:KC(エディ)
2位 T.Tトロン 3位 TOOL

■セガワールド飯能(埼玉)

◇闘劇予選 GGXX # 3on3 2/15・71名
優勝:恋のマジカル埼玉県(サイコ/ディズィー、ABEGEN/ポチョムキン、A-92/スレイヤー)
2位 いさも大好きキシタカブリンガー 3位 ARIA

■メッセ102四街道店(千葉)

◇サムスピゼロ対戦会 2/6・17名
8人斬り:トチオカ(婆娑羅)

■ゲームフジ船橋(千葉)

◇GGXX #大会 ランバト08 2/21・37名
優勝:小川(エディ)
2位 HH 3位 かきゅん

今月の猛者紹介!

今月は、アミューズメントスペースa-choで開催された、第38回「ZERO3」関西ランバト3on3の優勝チームをご紹介。優勝チームは「永パでしか勝てませんが何か?」/ろみぃ(BA)、アンドウ(GO)、フチ(RY)。ランキング上位の"ろみぃ"をはじめ、猛者ぞろいのチーム編成。今後の活躍に期待したい。

写真左からフチ、アンドウ、ロミ。優勝おめでとうございます!!

◇GGXX #大会 ランダムプレイヤー 4on4 2/28・24名
優勝:負け犬(アクセル)、健(ザッパ)、双樹(ディズィー)ゆう(ミリア)
2位 さくらい、アキ、キシタカ、かくん
3位 ねび、由乃、ましぇり、ケイタ

■プレイステージマイタウン小山店(栃木)

◇GGXX # 2on2大会 2/14・22名
優勝:テツ(ヴェノム)、韻踏王(スレイヤー)

中部

■セガワールド長岡(新潟)

◇第1回頭文字D3 S/W長岡最速決定戦 2/29・15名
優勝:GT-R愛好家T(R34 GT-R)
2位 やまぐちまり 3位 アオイ、ニッ

◇第29回VF4EVO大会 1/17・21名
優勝:音須KO助(リオン)
2位 かえでチーム

◇第30回VF4EVO大会 3on3 1/24・24名
優勝:FC オイトマンズ/オイトマン(ジャッキー)、ふみと(アキラ)、かえで(葵)
2位 デイトナスーパー小池

◇第31回VF4EVO大会 1/17・21名
優勝:すぐる(リオン)/セルフマン(影)
2位 セルフマン

◇GGXX #大会 1/4・16名
優勝:Xi(ロボカイ)
2位 DI

◇GUILTY GEAR XX大会 1/4・16名
優勝:番ちゃんXiちゃん/番(ソル)、Xi(ポチョムキン)
2位 Keiちゃんとわかめちゃん

■テクノポリス(新潟)

◇Zガンダム2on2 2/15・12名
優勝:Bチーム(シュウ、コウ)キャラ変更可
2位 Fチーム(ハラヘッタ、ムジュウ)
3位 Cチーム(リウ、脊髄失踪野郎)

◇VF4EVO闘劇予選 2/22・42名
優勝:デイトナ☆半ケツ(かえで/葵、まこと/影丸、天心/リオン)
2位 デイトナJベンジ岩手

■プラボ新潟店(新潟)

◇第2回GUILTY GEAR XX大会 1/31・13名
優勝:BAI(ディズィー)
2位 DAN 3位 かとう生物

■アミューズランド ガディス(富山)

◇KOF2002北信越ロンリーバトル9.81/3・16名
優勝:イノケン(レオナ、アテナ、ユリ)
2位 まるやき 3位 まつだ・タテ

◇KOF2003カイザーバトル1 1/10・16名
優勝:へにゅう仙一(ウイップ、デュオロン、雛子)
2位 芝姫 3位 タテ・イノケン

◇KOF98北信越ムーンライトバトル1.51/17・30名
優勝:「極限サイコ」(宮城)(ケンスウ、アテナ、タクマ)
2位 ハタ 3位 タッキー・トミー

◇KOF2002TEAM 0MODE 3on3 1/24・30名
優勝:AZ=ハリソン/R. DT(ヴァネッサ)、ヨッシー(紅丸)、KOH会長(ユリ)
2位 邪悪 3位 大江戸・ワショウ

◇KOF2003カイザーバトル2 1/31・15名
優勝:裏チャバ王(長野)(デュオロン、紅丸、牙刀)
2位 血湧き肉躍る剣
3位 やまりん・スーザン大澤

■アミューズメントアズプレス(富山)

◇リアルバトルRB2大会 2/8・11名
優勝:イノケン(アンディ)
2位 NEMA 3位 ZKO、おなかのあんこが

◇鉄拳4ランバト 2/14・15名
優勝:KIM(ニーナ)
2位 浮世絵 3位 ザ・ゼガール、バン

◇KOF2002ランダム大会 2/15・11名
優勝:やきぶりん(キャラランダム)
2位 カフェ・ラル5 3位 ヨッシー、三代目ラルフ

◇ストEX2大会 2/21・13名
優勝:gxi(サガット)
2位 CS 3位 ザ・ガイスター

◇GGXX#RELOAD2on2大会 2/28・24名
優勝:木寸長(SHIN/ジョニー、ASK/紗夢)
2位 乙女組解散! 3位 ハリソン・イスカ

◇GGXX#RELOAD闘劇予選 2/29・30名
優勝:イスカまだぁ〜?(才援/カイ、でぶてん/ファウスト、いないな/ブリジット)
2位 どんとこい超常現象
3位 代目降臨hage、AZ-ONE

■セガワールド上田(長野)

◇第1回頭文字D3上田最速王決定戦第三幕 2/20・23名
優勝:マッチ(CN9A)
2位 クロコ

◇第2回MJ大会 2/28・20名
優勝:☆♪ばいん♪☆
2位 けんもち。 3位 あすか

近畿

■セガワールド生桑(滋賀)

◇頭文字D 名三岐NO.1決定戦大会 3/6・10名
優勝:キョウ(RX-7FD)
2位 ヨッシー 3位 アキオ

■セガワールド浜大津(滋賀)

◇WCCF 20節 2/8・19名
優勝:サンダーバード ジン

◇MJ大会 2/15・11名
優勝:青龍・みど 哭きの青龍

◇Zガンダム大会 2/22・11名
優勝:チームハゲ 急ごしらえ2nd(ガンダム/ガンダム、アッシマー/ギャプラン)

◇WCCF 21節 2/28・12名
優勝:キューボ(AS)パラディン B3

■セガワールド六地蔵(京都)

◇第4回GGXX #大会 2/22・19名
優勝:たら(テスタメント)
2位 K.Y 3位 マサ夫

■ネオアミューズメントスペースa-cho(京都)

◇VF4EVO 第21回a-choランバト3on3 2/11・30名
優勝:ノブリンはゴミ/博士(LA)、サイベグ(KA)、ジュリエッタ(SA)
2位 ダイナマイト関西8/静琉、人造人間、穴熊

◇VF4EVO 第22回a-choランバト1on1 2/11・30名
優勝:人造人間(ラウ)
2位 kyofe

◇第42回GGXX関西ランバト 2/19・127名
優勝:毬藻(SL)
2位 西京極の男 3位 MGA

◇第38回ZERO3関西ランバト3on3 2/22・35名
優勝:永パでしか勝てませんが何か?/ろみぃ(BA)アンドウ(GO)、フチ(RY)
2位 哀しい男よ 誰よりも愛深きゆえ・/SHINYA、タカギ、やまけん

◇第43回GGXX関西ランバト 3/4・170名
優勝:MGA(PO)
2位 ひろゆき 3位 ライムキー

■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)

◇第80回SCNソウルキャリバーII大会 2/14・10名
優勝:さるすべ(アスタロス)
2位 京橋刹那 3位 第四香薬師

◇第13回SCNソウルキャリバーII 2on2タッグ戦 2/14・11名
優勝:さるすべ(タリム)、ドン・ばんちょ(タリム)

◇第81回SCNソウルキャリバーII大会 2/21・10名
優勝:こってりんこ(ヨシミツ)
2位 KYO 3位京橋刹那

◇第14回SCNソウルキャリバーII 2on2タッグ戦 2/21・10名
優勝:さるすべ(ヨシミツ)、こってりんこ(ヨシミツ)

◇第82回SCNソウルキャリバーII大会 2/28・11名
優勝:自動人形(アイヴィー)
2位 KYO 3位 さるすべ

◇第15回SCNソウルキャリバーII 2on2タッグ2/28・11名
優勝:さるすべ(ヨシミツ)、こってりんこ(ヨシミツ)

◇第83回SCNソウルキャリバーII大会 3/6・10名
優勝:さるすべ(アスタロス)
2位 京橋刹那 3位自動人形

◇第16回SCNソウルキャリバーII 2on2タッグ戦 3/6・10名
優勝:京橋刹那(シャンファ)、自動人形(アイヴィー)

■チャレンジャー関大前店(大阪)

◇闘劇予選サムライスピリッツゼロ大会 2/15・39名
優勝:ジョニー(慶寅)
2位 キース

◇第17回GGXX#RELOAD大会 2/21・17名
優勝:切り捨て御免(ジョニー)
2位 ABE(闇慈) 3位 佐々木(エディ)

■チャレンジャー土居店(大阪)

◇第2回頭文字D大会 2/22・12名
優勝:郡山 勇貴(RX-7 FD)
2位 33

■チャレンジャー追手門店(大阪)

◇闘劇予選 サムライスピリッツゼロ大会
優勝:キース氏(腐れ外道)
2位 気分屋気侭

■チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)

◇GGXX #ランバトR-1 2/8・16名
優勝:かず(紗夢)
2位 カリスマ 3位 ロサ・フェティダ

◇GGXX #ランバトR-2 2/15・18名
優勝:かず(紗夢)
2位 ジャッカル 3位 EDGE

◇GGXX #ランバトR-4 2/29・10名
優勝:foorai(ブリジット)
2位 ジャッカル 3位 遊児

■三宮サンクス(兵庫)

◇第8回Zガンダム大会 2/14・20名
優勝:横山君、サバノスケ()
2位 ポイ、ポイザク 3位 一等兵、アリ

◇第9回Zガンダム大会 2/28・16名
優勝:アテナ、総統()
2位 チンコス、アリ 3位 タツオ

■ゲームストリート ミルカトル加納店(和歌山)

◇Zガンダム2on2大会 2/7・26名
優勝:わらうネコ(ギャプラン/ガンダム)
2位 ながみみさん

◇GGXX #ランバト 2/14・22名
優勝:RES(ジョニー)
2位 するが

◇乙女組ポップン大会 2/14・16名
優勝:桜おさかな
2位 ハルカ

◇乙女組ギター大会 2/14・10名
優勝:桜
2位 おさかな

◇GGXX #3on3大会 2/28・30名
優勝:国にかえれお前(略)(ポチョムキン、梅喧、ディズィー)
2位 Jun jovi

中国・四国

■ゲームスポット ハロウィン(島根)

◇GUILTY GEAR XX 2on2大会 2/21・12名
優勝:オゲミ(ジョニー)、やらないよ(カイ)
2位 OKZ、UNYAGI 3位 一足飛、ユウキ

■ファンタジスタ(岡山)

◇:KOF2003 2/1・14名
優勝:肉のマサヤ(デュオロン、大門、マリン)
2位 仕事人 3位 かりん

◇VF4EVO大会 2/7・13名
優勝:松(サラ)
2位 ぶっさし 3位 たつお

◇サムライスピリッツゼロ 闘劇予選 2/8・35名
優勝:トノトレエモン。(黢羅)
2位 ミニット 3位 どれみふぁでぐち

◇GGXX#RELOADランバト 2/11・27名
優勝:KEI(ミリア)
2位 黒猫童子 3位 バチ

◇サムライスピリッツゼロ BNFランバト 2/15・21名
優勝:たこ(牙神 幻十郎)
2位 どれみふぁでぐち 3位/肉(松田)

◇カプエス2ランバト 2/15・21名
優勝:でぐち(A・ベガ、イオリ、ナコルル)
2位 EX 3位 弟

◇VF4EVO 3on3 2/21・24名
優勝:はい!MAX/たつお(ウルフ)、供えもん(アオイ)、きょちょ(ジャッキー)
2位 だっち/だっち、コンボイ、番長

◇GGXX#Rランバト 2/22・36名
優勝:KEI(ミリア)
2位 マナティ 3位 はいばね

◇VF4EVO 3on3 2/28・24名
優勝:松派/松(サラ)、我進(アオイ)、きょちょ(パイ)
2位 ポAしちゃうぞ/たつお、ぶっさし、べーんず
3位 えっ!?尊師死刑/ヨドリバジャッキー、あまかげ、少年

◇サムライスピリッツゼロ BNFランバト 2/29・17名
優勝:どれみふぁでぐち(シャルロット)
2位 たこ(牙神幻十郎) 3位/ほうる(緋雨閑丸)

◇カプエス2ランバト 2/29・15名
優勝:石井(C・ユン、サクラ、京)
2位 チェ(A・イオリ、ロレント、サクラ)
3位 ダル(C・ダルシム、チュンリー、ベガ)

■スペースV1廿日市(広島)

◇ギタフリ10thドラマニ9th冬の陣 2/8・18名
優勝:ぱよぱよ(ギター)いけぽん(ドラム)
2位 いけぽん(ギター)、96NECO(ドラム)
3位 イノ(ギター)、310C(ドラム)

◇第12回WCCF大会 2/22・28名
優勝:FCアンニンドウフ
2位 ヨシマツ 3位 ジェットストリーム、ハヤテユースFC5

■ゲームステージ ビート(香川)

◇GGXX #リーグ大会 2/28・16名
優勝:キュー(ポチョムキン)
2位 50円 3位 ランゲ

九州・沖縄

■MAHODO(福岡)

◇GUILTY GEAR XX 2on2大会 2/7・12名
優勝:もりあわせ/トワイ(チップ)&HBK(ディズィー)
2位 ヴォルカ肉ヴァイパー/肉(ソル)&ON(アンジ)
3位 うわっ!!!餃子デカ!! 3位 心蓋連合

◇KOF2003大会 2/8・11名
優勝:ブチャラティ(牙刀、雛子、マキシマ)
2位 アホ(庵、牙刀、シェン・ウー)
3位 初心者2(庵、テリー、KUSANAG)

◇VF4EVO大会 2/14・24名
優勝:ミシマ道邦/マルコメX(レイ)、ミシマJPN(レイ)、ムームーダンス(アキラ)
2位 慣れました!/カブラギ、ノナッチ、TATTAKA
3位 A氏/おこじょ、松坂牛、A氏
同率3位 布袋組/ソフィー、英国病院アカギ、ふくちゃん

◇Zガンダム大会 2/15・26名
優勝:たかしまP/(カツヲ、882@七隈、maho)
2位 ゾゴッ軍
3位 エドワウとそのお供

◇ハイパーストリートファイターII大会 2/21・10名
優勝:G エド氏(ダッシュベガ)
2位 コーセイ(ダッシュガイル) 3位 らなけいん(ターボリュウ)

◇GGXX #RELOAD 3on3大会 2/22・36名
優勝:拳王/ケンシロウ、うぬの力はその程度か(ジョニー)ラオウよ…天に還る時が来たのだ!!(ソル)我が人生に一片の悔い無し!!(スレイヤー)
2位 JTS 3位 常時チキンスタイル

◇ソウルキャリバーII大会 2/28・22名
優勝:ゾ熊(アスタロス)
2位 Dゾ 3位 飼い主

◇頭文字D3 大会 2/29・10名
優勝:ジン(R32)
2位 (^^) 3位 飼い主

■トンボハウス大橋店(福岡)

◇ポップン10 ラストバトル 2/21・11名
優勝:犬
2位 幽晃

◇GGXX #RELOAD大会 2/28・16名
優勝:歩くサンドバック(ポチョムキン)
2位 がぁじゅん(メイ) 3位 FEY(ジョニー)

■アカトンボ西新店(福岡)

◇クイズマジックアカデミー第5回トンボクイズ王決定戦2/8・12名
優勝:たっくん
2位 ユキ 3位 SAAYA

◇ソウルキャリバーIIシングルトーナメント 2/14・18名
優勝:ブ熊(アスタロス)
2位 やさぐれ(カサンドラ)

■プラボ浦上店(長崎)

◇第9回Zガンダム大会 2/8・20名
優勝:シン、シンタ(キャラ変更有り)
2位 アカハナ、アカハチ 3位 ゼロ、アイ

◇第10回Zガンダム大会 2/22・16名
優勝:コウ、フナッコ(キャラ変更あり)
2位 キンヨウビ、日曜日 3位 ゴエモンケイコ、アー

■ドリームワールド(大分)

◇闘劇予選:VF4EVO大会 3on3 2/29・22名
優勝:にんじん学園/ゆうちゃん(シュン)、アロワナ(カゲ)、ニエサラ(サラ)
2位 カボスチーム 3位 まっつんチーム

◇闘劇予選:GGX#RELOAD大会 3on3 3/6・31名
優勝:UAE代表チーム/ガタ(ソル)、なおき(エディ)、ヤズ(アクセル)
2位 爆発DANGERSスチーム 3位 やらないか?チーム

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

新生活のスタートはコナミミュージックのCDラインナップで!!

すわひでお 『漢(マスラオ)~卓球道2~』

"POCE-7319　¥3,059(TAX IN)"
販売元:ユニバーサルミュージック(株)

IN STORE NOW

ハイテンションワールド再来!
弾けまくりのすわひでお2ndアルバム!!

音楽シミュレーションゲーム「pop'n music」で人気沸騰中!、新曲をはじめ、あのTVアニメ「ボンバーマンジェッターズ」のオープニングテーマ「ホップ! スキップ! ジャンプ!」等魅力が盛りだくさんの全12曲収録。

2ndアルバム発売記念プレゼント

すわひでお2ndアルバムをご購入していただいたお客様に抽選で、すわひでおオリジナルアイテムをプレゼント! CDに封入されている応募ハガキ兼用アンケートハガキに必要事項を記入しご応募ください。

全国ツアーも開催中!! 詳しくは下記HPまで!
http://www.konami.co.jp/kme/suwa/

pop'n music Vocal Best5

"KOLA-63　¥3,059(TAX IN)"
販売元:(株)ソニー・ミュージックディストリビューション

IN STORE NOW

人気アーティストによるpop'n Vocal Best 第5弾!!

みなさんおまたせ!! 待ちに待ったpop'n music Vocal Bestがとうとう発売! Des-ROW、亜熱帯マジ-SKA爆弾、さな、浅井裕子、Scoolなどの人気アーティストを含む全16曲入りです!

初回特典 キャラクターシール

「beatmaniaIIDX」REMIX for 10th Success Anniversary

"KOLA-61　¥3,059(TAX IN)"
販売元:(株)ソニー・ミュージックディストリビューション

IN STORE NOW

音彩、競艶。大絶賛稼働中のアーケードゲーム「beat mania IIDX 10th style」の楽曲を、beatmania IIDXでおなじみの人気DJはもちろん、クラブシーンで活躍するリミキサー達がリミックス! IIDX音楽ファンから要望の多かった、beatmania IIDX初のリミックスアルバムがサウンドトラックに先駆けて登場。ゲームシーンだけでなく音楽シーンにも波紋を呼ぶ話題作です!!

※このジャケットは通常盤になります。

ときめきメモリアル Girl's Side イメージソングコレクション ~Be Mine~

"KMCA-90192(限定盤)　¥3,150(TAX IN)"
"KMCA-192(通常盤)　¥2,800(TAX IN)"　販売元:キングレコード(株)

IN STORE NOW

ドラマCDシリーズに収録されていたボーカル曲に、新作イメージソングや初のグループ曲を加えたコレクションアルバム! 新曲として蒼樹千晴、天之橋一鶴のイメージソングと、スペシャルトラックとして初のグループボーカル曲を2曲収録。ジャケットはもちろん描き下ろし! 「Be Mine」とは四つ葉のクローバーの花言葉で「わたしのものになってください」の意味。ときめきメモリアル Girl's Sideを愛するすべてのファンに、心を込めて贈ります。

初回限定盤 スペシャルカラーケース仕様、オリジナルペンダントトップ封入

アニメ『勇午 ~交渉人~』オリジナル・サウンドトラック

"KOLA-62　¥2,800(TAX IN)"
販売元:(株)ソニー・ミュージックディストリビューション

IN STORE NOW

信頼と裏切り・・・言葉を武器に交渉に挑むネゴシエーター。講談社雑誌「アフタヌーン」にて1994年より連載がはじまり今現在もなお、絶大な人気を誇る『勇午』。その発行部数はトータルで約315万部を世に送り出した超人気作品です。本作品はその人気アニメ「勇午」の劇中で使用している楽曲を一つにまとめた、オリジナル・サウンドトラックです。

初回特典 オリジナルコミックの赤名修(画)によるオリジナルポストカード

PARQUETS 1stマキシ(仮)

"KOLA-65　¥1,300(TAX IN)"
販売元:(株)ソニー・ミュージックディストリビューション

4.21 IN STORE

pop'n musicで人気急上昇中のパーキッツの1stシングル! アニメ「ミルモでポン!」のオープニング曲「らぴゅらぴゅ(仮)」収録! パーキッツの甘くて苦いチョコレートポップスの世界へようこそ!

初回特典 「ミルモでポン!」特製シール

pop'n LIVE外伝「冬の陣2002~2003」School LIVE「学園へいらっしゃい!!」&「pop'n 三人娘 新年会!」LIVE

"KOBA-1~2　¥3,885(TAX IN)"
販売元:(株)ソニー・ミュージックディストリビューション

IN STORE NOW

超人気音楽ゲーム「pop'n music」を代表するアーティストのLIVE-DVDです! 2002年12月4日、日本青年館にて開催されたSchool(すわひでお+古川'good-cool'竜也)初ワンマンLIVE「学園へいらっしゃい!」のLIVE映像と2003年1月5日に渋谷クアトロで行われた「pop'n 3人娘!」LIVE映像の豪華2枚組! ユーザー&リスナーよりリリースを期待されていたLIVE映像がついにお披露目!

田村ゆかり DVD『Peachy Cherry Pie』

"KMBA-6　¥4,900(TAX IN)"
販売元:キングレコード(株)

IN STORE NOW

昨年12月28日にZepp Tokyoで開催された初のソロライブの模様をメインに、「きらら時間旅行」「眠れぬ夜につかまえて」のPV、さらに「眠れぬ夜につかまえて」発売記念イベントの模様も収録! おまけとして、昨年夏にインターネットラジオ「黒うさぎの小部屋」で配信された、もふもふ村スイカ収穫祭の模様のダイジェスト版を収録。田村ゆかりの魅力がぎゅっと詰まった、待望のDVDです!!

初回特典 ライブ生写真

© 1998 2004 KONAMI　© 1999 2004 KONAMI　© 2002 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo　© Konami Media Entertainment　© 真刈信二・赤名修/講談社 © 勇午製作委員会/キッズステーション

※店頭にて商品が見つからない場合は、販売店にお申し付けください。またコナミスタイルドットコム(http://www.konamistyle.com/)にてもお求めいただけます。発売元:(株)コナミメディアエンタテインメント

CDの詳細はコナミメディアエンタテインメントのホームページで!　http://www.konami.co.jp/kme/

Konami Media Entertainment, Inc.

『10th style』らしさが詰まったRISEコースを攻略!

インターネット&ウィークリーランキングが始まり、盛り上がりを見せる『10th style』、みんなプレイしてる？　今回はやり応えのある譜面が詰まった"RISE COURSE"の楽曲別攻略ポイントを大紹介!

ビートマニアⅡDX 10th style
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
■発売日：2004年2月(稼働中)
■使用基板：――

Text：ハメコ。

【EUROBEAT】CARRY ON NIGHT (English version)／platoniX (EURO style)

bpm=158　ⅡDXではもはやお約束!　たたきやすいNAOKI的EUROBEATだ!

おなじみの階段譜面

この曲で最も難しいと思われるのが、43小節目から始まるメロディ地帯、俗に言う「階段譜面」だ。両手を使い、なるべく交互にたたいていくのが楽にプレイするコツ。

とはいえ、46小節目のまさに「階段」なパターンにはそうもいっていられない。左手で12323を取れるようになりたいところだ。

最難関コースを越えろ!

RISE COURSEポイント攻略

『10th style』の表コースにおいて、総合的に最も高い難度を誇るのがこの"RISE COURSE"。"雪月花"や"No.13"など、曲、譜面共に人気の高い楽曲がそろっているので、プレイした後の満足度はかなりのもの!　7KEYSでプレイすると全然ゲージが残らないという人も、Easyオプションを付ければ、エキスパートゲージはなかなか減らない。4面まで進めれば元は取れるので、とにかく一回プレイしてみようっ!

【HARD HOUSE】雪月花／Ryu☆

bpm=151　和に絡まった重たいビートが心地良い、Ryu☆の意欲作!

ポコポンスクラッチに注意!

序盤の時点で鍵盤二つ同時押しが交ざった階段譜面が登場するなど、この楽曲から格段に難度が高くなる。しかし、真に気を付けねばならないのが、ところどころに出現する3連+1スクラッチ。少しでもタイミングを外すと、オブジェ同士が近いせいでBADが出やすい。楽曲の前半部分でリズムをしっかりとつかんでおきたい。

我を恋いに身を委ね、月夜に祈るは貴方の無事。和には和を彩るが正し。

【EUROBEAT】Daisuke／Y&Co.

bpm=157　パラパラといえば知る人ぞ知る横田商会、入魂の一曲!

最多にして最難!

"Daisuke"に出てくる譜面パターンで最も難しいのは、ほとんど同じパターンが曲中に3回も登場する、基本メロディーの部分になるだろう。

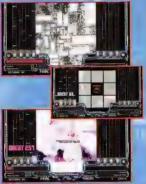
12345など隣り合わせた鍵盤での階段は苦手というプレイヤーは多く、その点でこの曲はかなりいい練習になる。利き腕でない方の手がどれだけ動かせるかがキーポイントだぞ。

現在、インターネットランキングとウィークリーランキング真っ盛りの『10th style』。IRは4月14日(水)の15:00が締め切りになっているので、今回のポイント攻略を参考にして、ラストスパートでぜひ挑んでみてほしい。詳細はコナミのⅡDXホームページを参照してくれ!　http://www.konami.co.jp/am/bm2dx/bm2dx10/

【PROGRESSIVE BAROQUE】No.13／TAKA respect for J.S.B.

bpm=172 "V"、"革命"に続くクラシックリミックス。満を持しての登場！

予習済みでも気は抜くな

"RISE COURSE"最終曲となる"No.13"は、全編手加減無しの譜面。中でも9小節目から始まる左右対称の二つ同時押しを基本としたパターンが厄介だろう。実はこのパターン、"rainbow rainbow"でも登場している上に、そちらの方が速い。それでもツライと感じるのは、ここまでの4曲分の疲労がたまっているせいかも？

まとめ的譜面に挑め！

59～62小節間はさまざまな指使いを要求される階段譜面から、同時押しとスクラッチが交ざったこれまた嫌らしい譜面へ、という流れが2回繰り返される。テンポが速いために、非常に忙しい動きになってしまうだろう。63小節目以降は1を基本としたリズムに、メロディーが加えられる混合フレーズ。力の限りたたくしかないっ！

【HAPPY HARDCORE】rainbow rainbow／Ryu☆

bpm=171 "starmine"から脈々と続くハピコア！ これぞRyu☆の真骨頂！

パターンがつかめない!?

47小節目からは1のバスドラにメロディーなどのオブジェが絡んできて、この曲における基本的な譜面パターンが始まる。

だがテンポが早い曲である上に、こういった譜面には珍しく「繰り返し部分」が少ないおかげで、見た目以上に手を焼かされるだろう。リズムをつかむまではGOOD、またはBADやPOORになりやすい。常に四つ打ちである1を基準に、リズムをつかんでいくといいぞ。

美しい紋様地帯！

75小節目からは、"rainbow rainbow"を特徴付けているともいえる、「左右対称の二つ同時押し」ばかりで構成された譜面パターンが登場するぞ。パターン通り、両手を左右対称に動かしていればできる……ハズなのだが、どうしてもミスが出やすい。

それはテンポが早いせいで普段使われていない利き腕でない方の腕が疲れてどんどん遅れていく、ということが多い。曲の速さ、指の動かし方に慣れていけば、少しづつ左右の動きが合ってくる。くじけずに頑張ろう！

IIDXのハイクオリティアプリが!モードに登場!!

音事典 iモード版IIDX、サウンドもグラフィックも本当に見事な出来栄えなので、ぜひプレイしてみてほしい 特に 10th style の楽曲かとこでも聞けてしまうのは魅力的だね！
アクセス方法は以下の通り iMenu＞メニューリスト＞ゲーム＞ゲーム1＞ゲームパック＞コナミネットDX 月額情報料:300円(税込315円)

稼働直後！新曲ポイント攻略！

ついに『ポップンミュージック11』が登場。新曲の攻略もポイントを絞って教えます！　また、携帯電話との連動も含め『ポップン11』の情報が盛りだくさん!!　それでは、攻略から行ってみましょう！

ポップンミュージック11
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発売日：2004年3月下旬(稼働中)
■使用基板：――

Text：赤男

ジャンル ビバップ
LEVEL 23(HYPER)

期待の新作登場ということで、今回は初心者から中級者のみんなへのワンポイント攻略。

2 急な階段も落ち着いて

この曲で最も難しい部分。すべて細かい階段になっているように見えるが、よく見る2個ずつの変則的な階段譜面になっている。たたくタイミングは1のメインリズムと同じなので、36小節目の譜面が見えたら気を引き締めておこう。

普通にたたくほかに、2個の階段を同時押しと考えて押す"つぶし"というテクニックもある。詳しくは、左ページ下の音辞典参照。

譜面の見方

左から1～9と呼称。文中は対応した数字で表記しており、同時押しは「+」、続けてたたく場合は「→」と表記しています。

1 メインパートをしっかり覚えよう

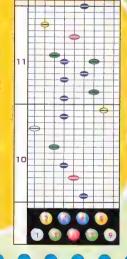
この譜面のリズムが曲のメインリズムとなる。このリズムが繰り返し曲の中で流れるので、この譜面をたたければしっかりゲージがたまる。11小節目からの4との交互押しは、しっかり両手でタイミングを合わせれば大丈夫。

何度も出てくるこの譜面をしっかり取れないとキツイゾ。

フレンドが来るとスペシャルな画面に！

通常の画面

フレンドが居ると…

あっ！画面が変わった！

ポップンパスポートには、フレンド告知機能が付いているよ。ゲームセンターで、フレンドがキミの元へ来たら早速アプリで更新してみよう。待ち受けアプリの時計画面がいつもと違う画面に変わるよ！　フレンドが帰ってしまったら、時計画面も通常の画面に戻るので、フレンドが来ている間は画面が変わっているのですぐ分かるね。

ここでは、携帯電話との新しい連動、ポップンパスポートにを紹介！

携帯アプリでもっと使いやすく

今までは、個人情報を閲覧する際webページを開いて見なければいけなかったけど、携帯電話のアプリを使うことで、素早く閲覧できるんだ。しかも、グラフィカルでより分かりやすく快適に見れるよ。ほかにも、エントリーカードの切り替えが楽になったおかげで、複数のエントリーカードを持っている人も安心!!

現在のカード
KONAMI
カードニックネームリストの中から、情報を見たいカードを選んでね

これで、自分のエントリーカード情報が簡単に素早く見られるようになるよ。

音事典 「ポップン11」では、五十音順のカテゴリが増えて、以前よりもさらに分かりやすくなっています。旧曲は1曲目からでもEX譜面が選択できるようになり、コアなポッパーにはうれしい変更点。そのほかにも、いろいろ細かい部分も改善されているので、皆さんも利用してみてくださいね。稼働したら、今回攻略しているビバップをプレイしてみてくださいね。

©KONAMI ©Konami Online

キミの携帯にポップンキャラが!!

FOMA900iの新機能であるテレビ電話での通信時、話し相手の携帯電話に自分で設定した画像を表示させる"キャラ電"のデータを、携帯サイトである「コナミネットDX」で配信。キャラにはニャミが登場し、通話中に数字キーを押すことによって、ニャミの表情が変化するぞ。携帯を持ったニャミならではの楽しい表情がたくさん♪

"キャラ電"のために描き下ろされたニャミ。ポッパー+FOMA900i同士の会話では、話よりもニャミの表情ばかり見ちゃいそう?

アクセス方法

iMenu→メニューリスト→ゲーム→ゲームパック→コナミネットDX

注意：NTTドコモの携帯電話FOMA900iシリーズのみ対応。

家庭用『ポップン9』in 原宿

去る3月7日に原宿のアストロホールで行なわれたポップンミュージックフェスティバルは、家庭用『ポップン9』を使ったミニバトル大会や、Schoolのライブで大盛り上がり!! 会場を埋め尽くしたファンは、みんな楽しんでいたよ。

ゲーム大会では、KMJ太郎さんが進行。バトル大会はとても盛り上がったよ。

Schoolのミニライブでは、「School Life」を筆頭に、家庭用『ポップン9』収録の「Ping Pong Boogie」などを熱唱。歌の合間には、ショートコントも繰り広げ、会場を笑いと興奮で包んだ。

左記の48小節目～50小節目、実はこの譜面は全部つぶして同時押し可能。慣れたら譜面通りの順番に挑戦。リズムに乗れれば大丈夫。

3 交互タイミングを見計ろう。

最後に入る前に油断してはいけない重要なポイントがココ。50小節目は、5→7の交互押しだけではなく、途中で4→6に変わるので注意。

その後に同時押しがくるのでしっかり取ろう。押せない場合は5+7と4+6とつぶして同時押しにして取ることも可能。ここを抜ければもうゴールは間近なので、気を抜かずにがんばろう！

4 交互押しは要注意

最後の山場である54小節目は、❷から入る16分の交互押し譜面、タイミングがずれるとBADが大量発生してゲージが無くなることも……。そんなときは、最初の❷を無視して4→6の交互押しだけ取ってみましょう。4→6の交互押しがしっかり取れれば、確実にクリアできるぞ。

つぶして4→6を4+6と取ることもできるが、あくまでクリアが目的ということと、緊急手段ということなので、GOODがたくさん出てしまう。最終的にはGREATを目指そう。

キミも作ろう！オリジナルコース！

今までは、自分でコースを考えても、その楽曲をすべてクリアして初めてコースとして登録できたよね。しかしこのアプリの機能で、何と自分だけのエキスパートコースが簡単に作れてしまうのだ。好きな楽曲をアプリで登録してデータを送ると、ゲームセンターで遊ぶときに自分の作ったコースが遊べるよ。難易度選択も可能なので、難しいコースや好きなアーティストだけのコースも作れちゃう。自分のオリジナルコースを作って、もっとポップンを楽しもう♪

お気に入りの曲で構成した独自のエキスパートコースが作成可能。いろんな楽曲でコースを作ろう！

いいことあるかも!? おみくじ機能

ポップンパスポートで、一日一回挑戦できるおみくじというコンテンツ。おみくじの内容は、大吉、中吉、小吉、吉、凶の五つ。この結果で、実は何かいいこと"が起きるんだけど……。まだ詳しい内容はよく分かっていないんだ。

しかし、プレイヤーにとって必ずプラスになること間違いナシ！一日一回おみくじにチャレンジして、その"いいこと"を自分の目で確かめてみよう！

おみくじは、一日一回しかできない。おみくじの結果が、どうポップンに反映されていくのか楽しみだね。

アクセス方法

iモード■iMenu>メニューリスト>ゲーム>ゲーム1>ゲームパック>コナミネットDX>e-AMUSEMENT
ボーダフォンライブ！■メニューリスト>ケータイゲーム>ゲームパック>コナミアプリDX>e-AMUSEMENT
EZweb■EZトップメニュー>遊ぶ・楽しむ>ゲーム>総合>コナミネットDX>e-AMUSEMENT

ポップンパスポートを利用するには、月額315円(税込)の利用料金が必要です。ご注意ください。

音事典 "つぶし"とは：例えば❷→4というような配置があった場合、間隔が短いので❷+4と取ってもBADにはならずGOOD判定で両方とも取れるというテクニック。交互押しや、どうしても片手ではたたけないような譜面が出てきたら、このテクニックを使ってみるのも一つの手段。ただし、ポップ君が離れ過ぎているとBADになってしまうので注意ですよ。

稼働直前！　新曲を遊び尽くせ!!

曲名	アーティスト名
My Friend	くにたけ みゆき
SUNRISE STREET	泉 陸奥彦
Dragon Blade	Kozo Nakamura
琉球ランデブー	亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI
二人はラブラブ(仮)	Handsome JET Project
☆shining☆(GF&dm style)	りゆ＆のりあ
Dedication	Thomas Howard Lichtenstein
prism	肥塚良彦
Just In My Heart	古川もとあき Featuring あずみけいこ
Get Going	DONOTS
Dream Again...	柴田浩之
マウンテン・ア・ゴーゴー	キャプテンストライダム
ROLLING1000tOON	マキシマム ザ ホルモン
AHD	MOTS
sailing day	—
本日ハ晴天ナリ	—
悲しみは雪のように	—
MONSTER TREE	—
Luvly, Merry-Go-Round	—
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ルージュの伝言	—

NEW

まずはここからコンプリート!!

まずはもちろん、最初から遊べる新曲を制覇しよう！　左の表にあるように、今までに紹介した新曲に加え、新たに「Real ～Lサイズの夢～」、「カナリヤ GFdm-MIX」、カバー曲では「ルージュの伝言」の存在が明らかに！

『ee'MALL』で対応曲をゲット!!

KONAMI IDに登録して、e-AMUSEMENT対応筐体でエントリーカードを使ってプレイしていれば、プレイするたびにカードにポイントがたまる。たまったポイントを使って、稼働中の「ee' MALL 2nd avenue」のレコードショップでギタドラ専用の対応曲を買えるぞ！

ちなみに、モバイルショップに行けばギタドラの着信メロディや待ち受け画像も手に入るチャンスが！

キミは全曲プレイできるか!?

高評価をたたき出して、アンコールを目指そう！　やり込めばきっと道は見えてくる！

目指せアンコール!!

今回はどのような曲が用意されているのだろうか？　それを知るためにも高評価をたたき出そう！

お気に入りの楽曲を見つけたら、ひたすらやり込むべし！　3曲を通して総合的に高得点、高評価を得れば、今まで通りアンコールや、そこでのプレイ次第でエキストラ、プレミアムアンコールへと進めるぞ！　好きな曲をやり込んでいれば、より多くの曲が遊べてお得だ!!　また、スキルポイントをためることで、いつでもプレイできるようにもなるぞ。スキルポイントを稼ぐためにも、目指せ高評価！

新エントリーカードついに公開！

ギタドラのニューバージョンが出れば、当然出る新たなエントリーカードにも興味がひかれる。今号で紹介している4種類と合わせ、今作では各10種類、全20種類のデザインで登場するぞ。ポップなデザインのカードだけでなく、クールなカードにも期待大！

GUITAR FREAKS 11thMIX™

©1999 2004 KONAMI

ギターフリークス11thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング　■発売日：2004年4月予定
■ジャンル：ギターシミュレーション　■使用基板：—
■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー

Text：ハメコ。

クールなクリップを見逃すな!!

前号でも触れた通り、今作ではクリップが大幅にパワーアップ！　そこで、ロケテストでも人気を博していた「Dragon Blade」のクリップを大公開!!　アジア圏がモデルらしいこの街で、どんなストーリーが繰り広げられていくのだろうかッ!?

今回のギタドラはここが違う！

新イベント発覚!!

今作でもビッグなイベントがあることが発覚！　その名は「ギタドランド」！　プレイヤーたちはいくつかの勢力に分かれ、陣地争いをすることになるぞ！　勝つとどうなる？　負けるとどうなる!?　その答えはもうすぐそこだ！　なお、このギタドランドは携帯サービスとも連動！　戦況を確認できたり、イベント発生時のお知らせ機能などがあるぞ！

クリアマークなど、前作のよかった点はすべて継承！　さらなるプラスアルファがキミを待つ！

さあ、ショーのはじまりだ！ "IT'S A SHOW TIME"！

今回の記事で予備知識はもう万全！　後は稼働開始と同時にプレイし倒すのみ！　膨大な数の新曲、新イベントギタドランド、それと連動してさらにパワーアップした携帯サービス……純粋にプレイするのもいいけれど、どうせならあらゆる要素を楽しみ尽くす勢いでやろう！

ハメコ。's Impression

陽気もよくなり、新たなギタドラで熱くJamれる季節がやってきました！　e-AMUSEMENT絡みのシステムや、楽曲に合ったクリップなど、進化は全く終わる気配がありません！　特に、本当によく動くクリップは必見！　ただし、プレイ中に見とれてのGAME OVERは控えめに！

©1999 2004 KONAMI

ドラムマニア10thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング　■発売日：2004年4月予定
■ジャンル：ドラムシミュレーション　■使用基板：—
■操作方法：5パッド＋フットペダル

dj TAKA
ⅡDXシリーズのサウンドディレクター兼コンポーザー。華麗なサウンドメイクを得意とし、シリーズを代表する作品をいくつも生み出している。

『2nd style』の曲名には、スペシャルサンクスの意味を込めたかった（TaQ）

【曲名に込められた想い】 INCLUDE SPECIAL THANKS

TaQ ほかにもINDIGO解散後にDMDっていうユニットをやったよね。
TAKA そうそう、やったね。
TaQ 俺が岐路に立つたびに現れる女性がいて、彼女の塾の先生がやっているバンドの友達かなんかで（笑）、紹介されたのが久保田修（Osamu Kubota）だった。彼女からの依頼で芝居の音楽をやることになったんだね。TAKAもスクールが決まる前で、一緒にやろうってことになった。そのユニットにスポット参戦したのが久保田修だったんだね。それで久保田とすごく仲が良くなった。
そんな時に日吉英丸っていうドラマーと知り合って、彼が作る事務所へ来てみないかって話を貰った。そこに古川竜也が居て、作った事務所がgood-cool。1年間、ホントに鍛えてもらって、いろんな人と知り合ったり経験を積んだりしていくうちに、そこでまた面白いことが起きるんだ。
コナミからbeatmaniaの楽曲のコンペがあるっていう話が来たんだね。で、TAKAに電話したら「それ、俺が出したんだよ」って話で（笑）。
TAKA そのころはまた交流が途絶えていた時期だよね。
TaQ そうだね。スクールが面白かったのか、ちぃーっとも連絡しやがらなかったので（笑）。でもTAKAはgood-coolの事務所に一度遊びに来ていたんだよね。それで彼の話なら安心だろうってことで始まったんだね。それが『2nd style』の時期。
TAKA どっちにしても、TaQにはいずれやってもらおうと思ってたんで。
TaQ また～。
TAKA ホントだよ（笑）。機を伺ってはいたんだけど、あっという間に実現してしまって。
TaQ そのころ俺はまだペーペーだったけど、good-coolの社内コンペで通ったんだよ。それで出来たのが"Digital MinD (A/T Libra Mix)"。『2nd style』っていうのは、それまで音楽を続けてきて初めて勝ち取った音楽の仕事だったから、そこにスペシャルサンクスの意味を込めたかった。だから"Digital MinD"の大文字になっている部分を「DMD」にして、TAKAと、前に言った女の子と、Osamu Kubotaと俺が一つになったから今、ここに居られるっていう思いを込めたかったんだよ。A/T Libra Mixっていうのも、Aがその女の子の頭文字、TはもちろんTAKA、Libraは久保田修の書いた曲から取った。CDだとスペシャルサンクスってたくさん書けるけど、ゲームだと曲名に入れる以外に方法が無いからね。
"Indigo Vision (full flavor hide around Mix)"には前にやっていたバンドINDIGOから、fullは古川竜也。中盤に男のボソボソっていう声が入ってるんだけど、その声の主だね。
あれを作っている時が面白かった。夜中に事務所で古川さんと二人並んで曲を作っていて、古さんが「TaQ、これ入れてくれ～」ってフロッピーを持ってきた。それがこのボソボソっていう声で、曲の方向性が決まった。hide aroundっていうのは、一見英語っぽいけど「ハイド」じゃなくて「ヒデ」、英丸がちょろちょろ動き回っているっていうことで、good-coolっていう事務所への感謝を込めて付けさせてもらった曲。

衝撃だったね。自分とは全く別の次元の音楽だった。（dj TAKA）

【二人の出会いと関係】
THEIR ENCOUNTER & RELATIONSHIP

TAKA 中学校の同級生だったんだよね。そんなに仲が良かったわけではないけど、お互いいろんな意味で目立ってたから、顔と名前は知ってた。
TaQ 廊下ですれ違って「やあ」って言うぐらいだったね。
TAKA 高校の文化祭で関わることはあったけど、仲良くなったのが大学に入ってからかな。
TaQ あのころは友達が少なくて、今でも少ないんだけど（笑）、一人で打ち込み系の音楽を作ってた。バンドブームが終わったころかな。それで何をやろうかって時期だね。当時は写真部の部長だった（笑）。大学2年か3年の時かな、突然TAKAから電話が掛かってきて「打ち込み音楽をやってたよね？」って聞いてきたんだ。
TAKA TaQの部屋には機材が積んであって、衝撃だったね。自分とは全く別の次元の音楽だった。
TaQ その日にTAKAから「バンドやろうよ」って言われてね。俺としては願ったりで、二つ返事でやろうってことになった。それでINDIGOってバンドを組んだんだね。もう一人ボーカルが居て、俺がギターと打ち込み、TAKAがメインボーカルとたまにベースっていう構成。エセB'z（笑）。A'zにしようかって言ってた（笑）。
TAKA そうだっけ？（笑） 覚えてねえや。

【ⅡDXへの道程】 THE WAY TO ⅡDX

TAKA 俺は大学4年まで行って、音楽の道を捨て切れないなという思いが日増しに強くなったんだよね。ゲーム会社の音楽ならやれるんじゃないかと思って、TaQに曲をいろいろ聞いてもらったりして。
TaQ うちの前の公園で蚊に刺されながら「いい！」とか言ってたよね（笑）。
TAKA うん。機材もTaQのうちの方がいいから、三日間ぶっ通しで、二人で曲を作ってた。
TaQ ひたすら合宿（笑）。あれはおもしろかったよね～。冷房が無かったから暑くてさ、二人とも裸になって作ってた。何をやっても面白かった。いまだにあの光景は覚えてるな。
TAKA そこでテクノっぽいのとオーケストラっぽいのを作ったね。
TaQ それと「死んじまった」。
TAKA ああ。ゲーム会社の課題だから、ゲームキャラが死んだときや喜ぶときの数秒のジングルを作ったんだったね。
TaQ まだうちにその音があるよ。アップしちゃおうかな。
TAKA （狼狽して）それはちょっと……封印の方向で（笑）。そこは結局うからなかったけど、どうしてもゲーム会社へ行きたいという思いがあって、コナミの学校へ入ったんだよね。
TaQ コナミスクールの課題も聞かせてもらったな。
TAKA そうだね。グラディウスのオープニングムービーに音楽を付けるっていう課題があって、TaQにアドバイスを貰ったね。
TaQ アドバイスったって「ぶち壊せ！」とかしか言ってなかった（笑）。
TAKA 低音が無いとか、的確に助言をもらって手直しをしたんだよ。その曲は結局、ほぼそのままの形で使ってもらった。それが"GradiusicCyber"っていう曲だね。

BEAT RAIZING ⅡDX
dj TAKA vs. TaQ Talk Session [PART Ⅱ]
～the syncronizing outphase～

先月号に続き、ⅡDXシリーズをけん引してきた二人のコンポーザー、dj TAKAとTaQの対談をお送りしよう。今回は二人の出会いから関係の歴史、二人が手を組んだユニット"OutPhase"に関する話まで飛び出した。あまりに貴重なエピソードの数々を、堪能してほしい。

INFORMATION OF BEAT RAIZING ⅡDX

お待たせ、『10th style』販促用ポスターをプレゼント！　GOLI氏入魂の全キャラ投入だ!!

TaQ 1stアルバム"ongaq：stromatolite"リリース＆記念ライブ！

先月リリース決定の報を紹介したTaQの1stアルバム、そのタイトルは"ongaq：stromatolite"と判明！（ongaq：TaQが提唱するキーワードで、彼のレーベル名／ストロマライト：光合成を行なうバクテリアの一種で、石を作る生物）　発売日は4月21日、VAP（品番VPCC-81477）から¥3,000（税込）でリリースされます。ⅡDXファンのマストアイテム、TaQの深い音楽の懐に身を委ねましょう!!

またリリースを記念し、4月25日（日）、渋谷Airにてライブの開催も決定。詳細はongaqホームページを参照してください。

［ongaqホームページ］http://www.ongaq.com

「BEMANIボーカリスト・オーディション2004」募集開始！

明日の君がBEMANIを作る!?　なんと、BEMANIシリーズの新規アーティストとBeForUの追加メンバーが公募されることになりました！　募集要項などの詳細はホームページをご覧ください。

［コナミアーケードファン］http://www.konami.co.jp/am/bemaniaudition/

「10th style オリジナルサウンドトラックリリース決定!!　その特典は!?」

5月19日、ⅡDX最新作の「10th style」サウンドトラックがリリースされることになりました。注目は初回封入特典の「オリジナルエントリーカード」！　その絵柄が、なんとゲーセンで一際目を引くGOLI氏入魂の販促用ポスターなのです（左の写真にあるイラストですね）。今すぐ予約しちゃいましょう！

次号で発表予定！　プレイヤー投票で決める
「フェイバリットナンバーズ」＆「フェイバリットキャラクターズ」募集中!!

あなたのⅡDXイチオシはどの曲、どのキャラ？　一票で順位が激動するこのランキングに参加してみませんか!?　投票は必ず「巻末のアンケートハガキの自由欄」に書いて送ってください。ナンバーズとキャラクターズ、2部門へ同時投票も大歓迎！　『10th style』の新曲がどれぐらいランクインしてくるか、非常に面白い時期です。

今月応募してくれた方の中から抽選で3名の方に、今アーケードで最も目を引く『10th style』販促用ポスターに、なんとGOLI氏のサインを入れてプレゼントします!!!　ぜひ投票してみてください！

ⅡDXキャラクターのイラストを描いて投稿しよう！

あなたのイラストにⅡDX開発チームの方がコメントを寄せてくれます！　データでも郵送でもOKです。データ投稿は下記のメールアドレスへ送ってください。各種投稿のサイズなど細かい規定については、P165のA-Pro投稿規定をご参考に。もちろん、今まで送ってくれた作品もちゃんとすべてストックしていますので、ご安心を！

【あて先】
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部「ビート・レイジングⅡDX」係
【Eメール・データ投稿はこちら】
raizing@arcadiamagazine.com

TaQ
リズムのサウンドメイクは並ぶ者がいないほどの独創性と魅力を発揮する、ⅡDXを代表するコンポーザー。『2nd style』からシリーズに参加している。

会っていなくても、存在が薄れるような関係じゃないね（TaQ）

もう1曲の"Electro Tuned（the SubS Mix）"は、テクノを始めるきっかけになったユニットをドイツの友人と組んでいて、それがElectro Tunesだったのね。彼のDJネームがSub SimonだったからSubS。この3曲に入れさせてもらった人たちの一人でも欠けていたら、ここには居られなかった。こうしてⅡDXにつながっていく。

TAKA　思い返すと、いろんなことがあったね～。

TaQ　あったねえ。かなりかいつまんだけど、そんな感じで知り合いました（笑）。久しく会っていなくても、存在が薄れるような関係じゃないね。運命的なものがあるってのはクサくなるから口には出さないけど、お互いに分かっているんだよ。俺はTAKAがやれないことを常に狙ってたし、TAKAは俺がやれないことを常に狙ってるし。

俺はもともと「こうやる！」って言ったらきかない人間だし、TAKAは本当に譲れない部分以外は言わない。だからTAKAが「う～ん」って言ったら「あ、やっていいんだな」って思ってる（笑）。

OutPhaseの原点はやっぱり「遊び」なのかな。（dj TAKA）

【OutPhaseとは何か？】ABOUT "OutPhase"

TaQ　あれは何なんだ（笑）。TAKAがOutPhaseをどう考えているか、俺も知らない。

始まりはすごく単純で、煮詰まってたんだよね。TAKAが担当する曲数がエライ多い時だったんだよね。

TAKA　そうだっけ。

TaQ　うん。"V"とか気合いが入った曲ばっかりでね。面白い流れがあって、お互い調子の良い時期が交互にやってくるんだ。『2nd style』はTAKAがダントツで調子が良くて、俺は初めてでまだよく分かっていないっていうのもあった。『3rd style』は手前味噌でゴメンだけど、巻き返した（笑）。でも『4th style』ではやられたのよ。

TAKA　（笑）。

TaQ　"empathy"を納品する前夜に彼女にフラれて（笑）、もうそこでベースが狂いまくって"DXY！"なんてモンも作っちゃった（笑）。だから『5th style』では心細かったんだな。「何かやらなきゃ」って焦っていて、TAKAは「曲数多い、どうしよう」って悩んでいた。それで「じゃあ一緒にやって軽減しよう」ってことで、あまり何も考えずにやったのが始まりだね。

TAKA　うん。OutPhaseの原点はやっぱり「遊び」なのかな。

TaQ　そうだよ。うん。結局あの時の「合宿」をやりたかったんだよね。TAKAは毎日会社へ行って、ヘッドホンで音楽を作る。俺はいつも家で作っていて、制作期間中は死ぬほど「孤独」だから。

TAKA　うん。"sync"ではいろんなシンセを無意味に何でも使った気がする。

TaQ　そうそうそう。そのシンセが必要だから使ったんじゃなくて、そのシンセを使ってみたいから入れた（笑）。"sync"っていう曲名も「今回は"同期"したよね」ってことで付けた。で、OutPhaseって何なの？

TAKA　「遊び」です。遊びが原点。

TaQ　煮詰まったときに復活するOutPhase。いつでもできたけど、仕事の中でTAKAと一緒にできたことは、コナミさんに感謝してる。俺たちが曲を作るとき、それがリリースされるのとされないのとでは、ものすごい違いがある。「リリースされるもので遊ぶ」っていうのは初めての試みだったんだよね。リスナーを見ながら遊ぶ。できないことを試すときにOutPhaseという場を使うことが多いんだよね。

TAKA　うん。

TaQ　気分的に二人だから怖くないっていうのもあるけど、それよりも、自分が「どうなんだろう？」って思っていることをやるときには、相手が必要なんだよね。「こうだ！」と思ったことをやるのは簡単だけど、投げ掛けた疑問を受け止めて、答えてくれる相手が必要なんだよ。一人でやるときは「こうだ！」っていうものだけを出して、「どうなんだろう？」って部分は溜めておく。それが溜まってきたころには、だいたいTAKAも溜まっていて、お互いの「どうなんだろう？」をぶつけ合う。相手の「いいんじゃないの」って一言で解決することって、いっぱいあるんだよね。

TAKA　そうだね。

TaQ　「どうなの？」「いいんじゃないの」っていうのが曲になったのがOutPhase。遊びなんだけど、変化の軌跡でもある。そこで「いける」と思ったことで、また1年ぐらいやっていけるんだ。

【out phase】
逆位相。信号の流れが逆向きで、うち消し合う性質を持つ。ずれなければ（＝同期さえすれば）音量が倍になる。
さながら、全く同じ要素を持たなくてもうまく同期することで大きな力を発揮する。dj TAKAとTaQの関係のようである。

村井聖夜

©1998 2004 KONAMI

ポップンミュージック11』稼動直後の今回は、サウンドディレクターの村井聖夜さんに直撃インタビュー！　プロジェクトの中心から見た『11』、そして村井さんの新曲について語っていただきました！

旅先のエリア的に陸海空を制覇していると思います。

旅先のエリア的に陸海空を制覇していると思います。

この「ポップンな関係」には約1年ぶりのご登場ですが、プライベートの方で近況はいかがでしょうか

村井　最近は多少忙しくても、時間をみつけて小旅行を楽しんでいます。この間も、ドライブがてらに早咲きの桜を見に行ってきたばかりなんですよ(笑)。

村井さんが最近楽しんでいる「トラベル」が『ポップン11』では全体のテーマになっていますね。

村井　はい。前作はメルヘンをモチーフにしていましたが、全体的にちょっとダークな印象があったので、制作初期の企画会議で「次の『ポップン11』では、昔のポップンのイメージに少し戻してみよう」という話になり、ポップンカラーを引き戻す手段として全体のテーマを「トラベル」に決定しました。トラベルのほかに「オールドカーのカーレースをテーマにしては？」という意見もありましたが、結論的にはトラベルで満場一致でした。決定後、「音楽のジャンルもトラベルにちなんだらいいんじゃないか」という楽曲の方向性もすぐに固まりましたね。従来の作品では、こちらでジャンルを決定してから、各アーティストさんに具体的に「こんな感じの曲をお願いします」と発注していました。ですが、『ポップン11』では、「今回はテーマがトラベルなので、トラベルにちなんだ楽曲なら何でもいいです」という依頼の仕方をしてみたんです。民族音楽でもいいですし、歌詞やタイトルの中に「鉄道」や「飛行機」など旅を連想させる単語を散りばめてもよし。インスト曲なら音色やタイトルで旅を演出するものを作ってもらいました。そうしたら、自然とジャンルがばらけましたね(笑)。旅先のエリア的に陸海空を制覇していると思います。

ほかのアーティストの皆さんが手がけられた曲で、村井さんが「やるなあ」と感じた曲は？

村井　初期ポップンのサウンドディレクターを担当していた、Hiro元総長にお願いしたロシアンポップなどが好きです。Hiroさんは、ポップスでもベタじゃない凝った作品を作ってくれますからね。ボーカルは本格的な声楽をされているロシア人の女性の方なんですけど、ロシア語独特の重厚な言葉の響きがロックサウンドに乗って流れると最高にかっこいいんです。そして、Jimmy Weckleさんの"最強おばちゃん伝説"も面白かったですね(笑)。いつもは正統派の音楽を担当してもらうんですけど、"最強おばちゃん伝説"のような引き出しもお持ちの方で(笑)。ズバっと求めているものがきたなあ～、と思いました。

版権曲も充実していますね。"スシ食いねェ！"が入っていたり……。

村井　これは、その"スシ食いねェ！"を歌っているポプがき隊の「ワッくん・ゴッくん・ムッくん」から聞いた話なんですけど(笑)、全員イヤイヤやっていたフリをしていましたが、実はみんなしっかり勉強していて「いや、あの箇所はもっとこういう歌い方で……」とノリノリだったようです(笑)。それから僕も大好きな曲で、アニメ『カウボーイビバップ』のテーマ曲"Tank！"が入っています。生のブラスの質感、演奏がよれる感じがたまらなく好きで、あの空気感を再現できないなら収録を止めようとまで考えていたんですが、今回版権曲の大半の制作を担当したナヤ～ンさんが、腕の確かなホーンセクションの演奏者を使って、かっこよくまとめてきてくれて、録った曲を聴いた時はその出来の良さにゾゾッとしましたね。「グッジョブ！ナヤ～ン！！」という感じですよ(笑)。

トルコ、ドイツ、宇宙――村井聖夜氏と旅する新曲世界

村井さんが『ポップン11』に提供された楽曲の中で"YOLCU MUSTAFA""AUSLANDSGESPRÄH""Space Dog"について教えてください

村井　WORLD SEQUENCE名義の「YOLCU MUSTAFA」、これはトルコの音楽をモチーフにして作りました。「YOLCU」は"旅人"で「MUSTAFA」はトルコの男性でよくあるポピュラーな名前なんです。だから"旅人・ムスタファ"というタイトルですね。トルコという国は、北は西洋の一部みたいな扱いで、東はアジアと接し南は中近東に面している。それらの文化がごちゃまぜになっていて、同じ国内でもエリアによってまったく音楽性が違うんですよ。ですから、作った楽曲が「これはトルコの音楽なんだ」と言い切れる距離を絞るのが大変でしたね。向こうの音楽はリズムが独特で、音階もマカーム(旋律)といって、平均律ではなく地域によってチューニングの違いがあるんですよ。僕はまだまだトルコ音楽の素人なので、今回はモチーフはトルコですが、音楽はユーザーに伝わりやすい音に調整しました。

"AUSLANDSGESPRÄCH"はドイツ語で"国際電話"という意味です。旅先でかける国際電話というトラベルとのこじつけと、ただ僕がドイツを入れたかった(笑)。スタートポイントは『クラフトワーク』っぽい無機質なテクノをイメージしましたが、最終的には地味目なテクノに落ち着きました

Sanaさんがボーカルの"Space Dog"は曲名からして宇宙旅行な印象を受けます。

村井　宇宙旅行も旅の一つですからね(笑)。ちなみに宇宙服を着た犬のキャラクター「Sergei」は、僕の要望をキャラクター担当のShioさんにデザインしてもらいました。今回、さまざまな旅の世界についての文献を探しているときに、たまたま旧ソ連時代に初の宇宙飛行をしたライカ犬の詳しい話をじっくり読んだんです。それは悲しい物語だったんですけど、読み終えたとき、動物で初めて「宇宙旅行」したそのライカ犬に捧げる曲を作ろうと思ったんです。詞の内容は、その歴史とは別の、もっと未来の世界で犬の宇宙飛行士が新天地を探す任務の宇宙探検に行くというストーリーで、英語で作詞しました。気分としてはビートルズサウンドを意識したのですが、ちょっと違うものになりましたね(笑)。でもLove&Peaceなゆったり聞ける雰囲気です。ボーカルはSanaさんに歌ってもらいました。Sanaさんとは『ポップン4』で"birds"をやったんですけど、Nazo2鈴木さんから「そろそろ"birds"に続くものがほしいね～」と言われて、「それじゃあ英語詞でなにかやりますかね～」と話していたら実現してしまいました。

最後に旅人・村井聖夜氏からメッセージをお願いします

村井　『ポップン11』でステキな世界旅行を楽しんでください。

CHARACTER FILE No.28

ツースト

ジャンル名
CYBER ARABIAN
曲名
Arrabbiata
アーティスト名
Reven-G feat.

- 千葉
- バイクレース
- 温泉
- 日曜日の行楽地

来年公開をめざし、「サイバーアラビアン」いよいよクランクイン！ 銀幕デビューに胸躍らせながらも、張り切りすぎちゃって監督に怒られっぱなしな毎日。ま、負けねえぞ！

「ポップンらしさの否定。これもポップン魂なり!?」『ポップン10』は、これまでとは違ったひねくれ方をした作品です、あえてね……。で、そのノリに乗じてせっかくソロデビューしたツースト君ですから、アイドルっぽいというか何かしら話題性はほしいな、という事でメカハンドで登場していただきました。

いや、メカなのは腕だけじゃないかも???（shio）

©1998 2004 KONAMI

POP'N NEWSPAPER

PARQUETS 1stマキシシングル発売！

パーキッツがついに1stマキシシングルを発売！　しかもTV東京系アニメ「わがまま☆フェアリー ミルモでポン！」のオープニングテーマに決定！　また、アーケード版「ポップン11」に提供されている「さよならサンクチュアリ」もフルサイズで収録！ そんなパーキッツの片岡さんからコメントを頂きました。ファンはもちろんそうでなくてもコレは買いだね！

[illegible]

PARQUETS 1stマキシシングル「らびゅ らびゅ」
KDLA-65 ¥1,330(TAX IN)
発売元：(株)ソニー・ミュージックディストリビューション
ミルモ特製シール(初回)封入

発売記念イベントも開催！

ご紹介した1stマキシ「らびゅ らびゅ」だけど、何と発売記念イベントも開催！　パーキッツの二人に生で会えちゃうぞ。ライブとトークで甘いパーキッツの世界にご招待♪

日時：4/24(土)　13:00～
場所：石丸電気ソフト
内容：ライブ＆トーク
対象：パーキッツ「らびゅ らびゅ」を石丸電気ソフト店で購入した方

ポップンなプレゼント

村井聖夜氏より、『ポップン10』の制作時に役立てたという思い出のレコードに、サイン入れてプレゼント！　欲しい方は58ページへ!!

新堂敦士のサムライ症候群(シンドローム) その34

～忘れられないプレゼント!?の巻～

イエイッ！　元気ですか？　さあ来たでぇ～春。ポカポカ陽気な日射しの中、街とか歩いてたら、何処からか何かいい匂いがしたりして。絶対、お前ら冬眠やろ？　つーぐらい、やる気無さげだった全身の細胞たちが「よっしゃ～」って躍動的になる感じで、ホント意味無くうれしかったりするこの時季。

4月といえば、普通やっぱり入学や入社、新しい生活やん？　ホントいろんなことがスタートする大切な月っちゅーのもあって、実は何だかんだでバタバタしまくってる時季だったりもするわけですが……。

俺的にはやっぱり7日は外せない。そうッ！　バースデーという個人的に誠にめでたいビックイベントがあるわけです。がしかし、この4月7日という日はだいたい毎年春休み中。それもぎりで最後の日だったりして、次の日は始業式っちゅー浮かれ気分とめんどくさい日の前日だったり。小っちゃいころは、ホント家族だけに祝ってもらって過ぎてくことが多かった。

そして、次の日から学年が一つ上がり、新しいクラスになり、また友達ができ、「お前、誕生日っていつ？」なんて会話をするぐらいの関係になったときは、いつも俺のは確実にとっくに終わっていて、学校なんかでクラスメイトに「おめでとう」なんて言われてるシーンを見ると、「いいなぁ」なんて思ったりした。そんなことを高校1年の時、11月生まれの親友Fに言ったこと、俺はすっかり忘れていた。

20歳の時、そのころも毎週のように高校の連れとは集まって飲んでいて、いつも通りの感じでFが働くピレーネという店に何てことなく呼び出された。ピレーネは大きい店で駐車場も広かったが、その日は駐車場がやたら埋まっていた。「混んでんだぁ……」なんて思いながら店の扉を開けた瞬間、嵐のようなたくさんのクラッカーと歓声のような「おめでとう！」が聞こえ、女の子たちが次々に花束を持って来て、店にはスティービーワンダーが大音量で流れ出した。

思わぬサプライズにわけの分からないまま席に座り、落ち着いて店内をよく見ると、なんでおるねん！　っちゅーぐらい小・中、高校、大学の時の知り合いが入り乱れて来ていて、中には名前なんやったっけ？　級の人まで居て、よく分からない状態になっていた。目を丸くしてる俺のテーブルに爆笑しながらFが料理を持って来て、「お前、誕生日会したことないって言うてたやろ？　お前の知り合い、ほとんど呼んどいた」と言ってまた笑った。本当に一生忘れられないプレゼント……。しかし、よ～集まったよなぁ……。あれ。

※次号、楽曲制作に専念するため、サムライ症候群はお休みさせていただきます。

WCCF 2002-2003 Ver.2.0 レアカード本邦初公開!

フランチェスコ・トッティ

2002-2003シーズンの「オスカル・デル・カルチョ」イタリア国内部門MVPは、ご存知"ローマの王子様"トッティ。チームが低迷する中にあっても、光るプレイを連発して味方を鼓舞。ファンを魅了してくれた。このカードがあれば、きっとキミのチームも光り輝くはず!?

パヴェル・ネドヴェド

2002-2003シーズンの「オスカル・デル・カルチョ」国際部門で、見事MVPに選ばれた"チェコの大砲"ネドヴェド。セリエAリーグ戦、チャンピオンズリーグと獅子奮迅の活躍を見せ、チームに大きく貢献。カードの総合能力値は「97」と、LEジダンに匹敵している。

クリスティアン・ヴィエリ

セリエA2002-2003シーズンに24得点を上げ、2位のムトゥ(パルマ)に6点差を付けて得点王となったヴィエリ。いわずと知れた、強じんなフィジカルとゴールへの鋭い嗅覚を併せ持つトップストライカーだ。カードを手に入れた際は、ぜひともトップを任せたい。

WCCFトレーディングツアー 次回開催場所告知!

セガアリーナ pa-dou
住所:大阪市西区千代崎3丁目北2-3
TEL:06-6583-5100
アクセス:地下鉄長堀鶴見緑地線 大阪ドーム前千代崎駅下車徒歩0分

[illegible]日発売の週刊ファミ通4月23日号のどちらかを持ってきてくれた人には、おみやげとして「WCCF」オリジナルグッズをプレゼントするぞ(先着200名様まで。[illegible])

開催場所:セガアリーナ pa-dou
開催日時:4月11日(日)PM3:00スタート
内　　容:オークション形式のトレーディング会
参 加 費:無料
参加資格:WCCF選手カードをお持ちの方

©Hitmaker/SEGA, 2002, 2004
©Panini 2004
Su licenza di
A.I.C SERVICE SRL

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.0

- ■メーカー:ヒットメーカー/セガ
- ■ジャンル:スポーツゲーム
- ■操作方法:専用コンパネ+トレーディングカード
- ■発 売 日:2004年春
- ■使用基板:NAOMI2

今月は「Ver.2.0」追加カードの続報と、最終募集を迎える連載企画「ベストイレブンを決めよう!!」の2本立て! 本邦初公開となるMVPネドヴェド&トッティ、TSヴィエリの勇姿に感涙せよ!!

WCCF事典 3月20日より、関西地区の最強WCCFプレイヤーを決める大会「KANSAI CHAMPION'S CUP 2」の予選が、関西地区のセガ直営店23店舗で行なわれている。4月25日の決勝大会へ向けて、予選は4月18日まで行なわれるので、腕に自信のある人はぜひ参加してみよう! 大会の詳しい情報はWCCFオフィシャルサイトで!! http://www.WCCF.JP/

REGULAR & SPECIAL CARDS

新たに明らかとなった白・黒カードを紹介！　ザネッティの復活やデ・ロッシの参入は、うれしい人も多いはず!!

クリスティアーノ・ザネッティ

前バージョンでレアカード（ＩＴ）として登場していながらも、インテルのメンバーに入っていなかったザネッティ。黒カードとして登場したことで、チームに組み込まれる機会も増えるだろう。

ルカ・マルケジャーニ

鋭いセービングが持ち味のベテランＧＫ。ラツィオには'93-'94シーズンに移籍し、'99-'00シーズン辺りまでは正ＧＫを務めていたが、近年は出場機会に恵まれていなかった。今季は新天地キエーヴォで活躍。

ステファノ・トリージ

昨年1月、パルマからレッジーナへと移籍した屈強なセンターバック。モデナ、ラベンナ、トリノなどを渡り歩いた歴戦の勇士だ。'98-'99シーズンにはスペインの名門アトレティコマドリッドに在籍した。

ダニエレ・デ・ロッシ

「ライカールトの再来」、「トッティの後継者」など、各方面で賞賛の声を浴びている弱冠20歳のボランチプレイヤー。イタリアU-21代表でも活躍し、勇気あふれるプレーで中盤の底からチームを支える。

オバフェミ・マルティンス

このところ不調のインテルにあって、数少ない光明といえるのがマルティンスの活躍だろう。アフリカ選手特有の高い身体能力、とりわけそのスピードは、相手ＤＦ陣を一瞬で置き去りにする。

第四回　「3-6-1」投票結果発表！

FW
①ラヴァネッリ(LE)
①S・インザーギ(LAZ)

⑩ジダン (LE)
⑩ミッコリ (PER)
⑨トッティ (ROM)
⑨ダボ (EMP)

MF
⑧ネドヴェド(JUV)
⑧ヤンクロフスキ(UDI)
⑤カフー(ROM)
⑤ヨルゲンセン(UDI)
⑦ダヴィッツ(LEG)
⑦アッピア(BRE)
⑥セードルフ(MIL)
⑥ペロッタ(CHI)

④F・カンナヴァロ(INT)
④ミハイロビッチ(LAZ)
②テュラム(JUV)
②ヴィヴァス(INT)
③ネスタ(MIL)
③レグロッターリエ(CHI)

DF

GK
①ブッフォン(JUV)
①ヂダ(MIL)

今回の募集は非常に個性的なフォーメーションである3-6-1。中盤の分厚くして支配力を高め、得点力の高い1トップを軸に、2列目以降の選手が波状攻撃を仕掛けるアグレッシブなスタイルが予想された。

GK＆3バックはおなじみのメンバー。レギュラーではルパテッリが得票数を伸ばしていたのが印象的だ。

続いて選択肢が多いMF。右サイド（⑤）のカフーが安定していたのと対照的に、左サイドでヤンクロフスキ（⑧）が引く手あまた。最終的に左ウイングバックに収まったが、⑩でも多くの票を集めている。

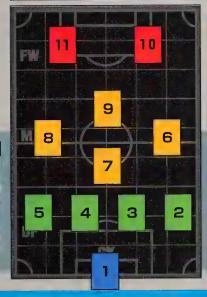
プレイヤーの個性が表れたのがいわゆる2列目（⑨＆⑩）の起用法だ。ジダン、ルイ・コスタのようなゲームメイカータイプを起用する人、ミッコリやクレスポのように点取り屋を配置する人とに二分された。

そして花形の1トップは、かつてないほど票が分散。ラヴァネッリがわずかに多くの支持を集めたが、ほかにはクライフェルト、F・インザーギ、レギュラーではディ・ナターレなどが票を集めている。

投票規定

プレイヤー参加型企画!!
il 11 giocatore migliori

WCCF SERIE A 2002-2003 ベストイレブンを決めよう!!

最終回　4-3-1-2

WCCF事典　「ベストイレブンを決めよう」は今回の募集をもって最後となる。最終回のお題は、最もオーソドックスな4-4-2。最近は⑥と⑧にディフェンシブな選手を置く4-2-2-2が主流となっているが、南米風にオフェンシブな選手を置くのももちろんOKだ。それに左サイドバックの争いも楽しみの一つ。サイン入りカードをゲットするラストチャンス、君の思いをぶつけてほしい！

10年に渡る熱き闘いの歴史、ここに集結す!

NEOGEO版KOF94～2002までの音源を
ノンアレンジで新たに収録!

CD9枚と特典DVDを合わせた10枚を
「ヒロアキ」氏デザインの
豪華BOXに収納!

[特典DVD(同梱)収録コンテンツ]

KOF94～2002までの
オープニング映像を一挙収録!

月刊アルカディア猿渡編集長インタビュー
猿渡編集長、KOFを語る!

月刊アルカディア編集部厳選
歴代KOF怒涛の連続技紹介!

KOFキャラ集合のオリジナル・ポスタージャケット
裏面はKOF RELEASE HISTORY!

SNKの人気キャラクターが集う夢の祭典
「THE KING OF FIGHTERS」シリーズ
94年の第1作誕生より10周年を迎えた今年
NEOGEO版歴代KOFのオリジナル音源を一挙収録した
夢のサウンドトラックメモリアルボックスが遂に登場!

オリジナルデザイン〈バンソウコウ〉
「BANG! AID」同梱!

THE KING OF FIGHTERS
NEOGEO's SOUNDTRACK
10th Anniversary Memorial Box

ザ キング オブ ファイターズ ネオジオ's サウンドトラック 10th アニバーサリー メモリアルボックス
[音楽CD9枚組+特典DVD1枚] DECX-0001～9 価格:15,540円(税込)

© EOLITH CO., LTD 2001,2002 © SNK PLAYMORE
「ネオジオ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

DEX Entertainment

株式会社デックス エンタテインメント http://www.dex-et.jp/
〒150-0011 東京都渋谷区東2-17-10 岡本LKビル3F
[お問い合わせ] TEL:03-5778-6882(月～金11:00～18:00)

VIRTUA FIGHTER 10th ANNIVERSARY ~Memory of Decade~

enterbrain mook

すべてのバーチャファイター達へ…

映像とゲームで綴る『バーチャファイター』シーン10年の軌跡――
『バーチャ』とはいったい何か？　いま、その答えがここに刻まれる！

大・大反響です！

- これだけの内容で3,300円はかなり満足（埼玉県・23歳）
- 『バーチャ』と出会って10年。色々なプレイヤーたちが輝いていて、特に新宿ジャッキーには私も追っかけたぐらいの「憧れ」がありました（北海道・30歳）
- 目頭が熱くなった（感涙）！（宮城県・33歳）
- あらためて『バーチャ』が偉大な作品であることを思い出した（愛知県・24歳）
- キャラの"ポリゴンカクカク"グラフィックが、今見ると新鮮！（福島県・27歳）
- 想像以上のムーブメントがあったんですね。もっと早く知りたかった！（滋賀県・30歳）
- 友人たちと『バーチャ』で遊んでいた頃を思い出しました。半年ぶりにちょっとゲーセンに行ってみたくなりました（山形県・40歳）

2大特別付録付き！

DVDビデオ
『Memory of Decade』

『バーチャ』シーンを彩った名プレイヤーたちの栄光と苦悩の物語をドキュメンタリー化！『バーチャ』に魅せられた彼らの、真実の声を聞け！

＋

プレイステーション 2専用ソフト
『Virtua Fighter 10th Anniversary』

海外では『Virtua Fighter 4 Evolution』(プレイステーション 2)の特典として収録され、日本では未発売だったあの『バーチャ』が、ついに登場！

"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

本＋DVD＋ゲーム＝3465円 本体3300円

NOW ON SALE!

『バーチャファイター10th Anniversary ～Memory of Decade～』3300円（税別）
<同梱物>DVDビデオ『Memory of Decade』"プレイステーション2"専用ソフト『Virtua Fighter 10th Anniversary』同梱

©2003 ENTERBRAIN,INC.　©SEGA　©SEGA-AM2　Original Game ©SEGA　©SEGA-AM2/SEGA,2003

【この商品に関するお問い合わせ先】
エンターブレイン カスタマーサポート:03-5433-7868　受付時間／午後12:00～午後5:00（土日祝日を除く）　メールアドレス／support@ml.enterbrain.co.jp
※本製品は書店および書籍を取り扱っている量販店、一部スーパーにてお買い求めください。インターネットでのお求めは http://www.enterbrain.co.jp まで

ガトリングアーティスツXX

ギルティイラストの銀河総本山的役目を担う当コーナーですが、今回は春チックイラストを多めに採用しましたZO！

もうすぐうららかな春真っ盛り！　アルカディア責任編集“精”ムック片手に、春色バトルロイヤルと洒落込むのもオツであります！

⬆（京都府　イジィさん）
☆とりあえず、『鶏』で共闘できるようになってヨカタネー。

⬆（青森県　灰櫻離真美さん）
☆春といわず、年がら年中挑発的ですな、この人〜。

⬆（愛知県　しば太郎さん）
☆順当にいけば、今年入園してもおかしくないのね。祝。

⬆（東京都　矢野口紅子さん）
☆超絶にロマンシングな空気がグッド。麗し過ぎりゅ〜。

⬆（大分県　ぽぶろばさん）
☆ダンディーの条件。それは薔薇が似合ってこそYO。

⬆（広島県　朔斗ゆえさん）
☆夜桜が似合うといえばこの二人。日本のワビサビ凝縮。

⬆（東京都　カマキリ君）
☆金髪＆服のイメージが近いので、並べてみてもスンナリ収まるのがミソ。ヒューヒュー。

俺たちのブリジー（なれなれしい）を男らしく変身させてやろうぜ！　との趣旨の基、今月も益荒男祭り開催！

➡（神奈川県　アイロンさん）
☆思いっきり成立しているじゃないのさ！　ガチャポンで作ってもらいたいの巻。［漢度87％］

➡（千葉県　バックアーボさん）
☆時流に乗っていいんではないか説。梅喧姐さんにも似合いそうですな。［漢度80％］

マスコットキャラネーミング大募集！

クールにしてワイルドに！　噂のアイツがやってきた

“もののふ”（仮）の生い立ち

「アソシエイションXX」のマスコットキャラを！　とアルカディア編集・K氏のラブコールを受け、構想半日、制作半日、ついに完成しました「もののふ（仮）」。どうですか？

この方はサミーさんに「ぜひ携帯ストラップにしてほしい」というコンセプトで描きました。パペットの造形と表情を出してみたい、というのをコンセプトに、性格付けなどの設定は絵が出来てからやりました。

良い名前を付けていただき、末永く愛してやってくださいませ。

今月の格言
「石橋をたたけ！」

ゲー事典　華々しく登場したマスコットキャラクター。まだ名前が決まっていないので、「これだ！」という名前を、当コーナーまで送ってください。応募はははがきやメールでOK。巻末にある当コーナーのあて先に送ってください。締め切りは5月10日必着。採用者には“ええっ!?”とビビる豪華賞品を贈呈します。彼には今後、当コーナーをナビゲートしてもらう予定なので、応援お願いします!!

俺たちバーニーハート!!

ワンダーフェスティバル2004［冬］リポート 前編

これまでアーケード系で出展の多かった『GGXX』系の立体物はちょっと小休止。今回はいい具合いにジャンルがバラけました。次のWFでは『アヴァロンの鍵』『サムゼロ』あたりが、メインストリームに来そうな予感がしますよー。

立体貴族

立体アルカディアンの心の園、「立体貴族」のお時間がやってまいりました。今回も例によって、銀河系最大の造形イベント"ワンダーフェスティバル"のリポートをドゥワイ紹介致しますよ! 今回のワンフェスは噂のトレーディングフィギュア"リセヴィネ"の販売も影響して、史上最多の動員数を記録。我々取材班も人の多さにてんてこ舞い、1日で2キロぐらいやせた気がします。

造形野郎の最先端イマジネーションを満喫できるイベントなので、見てるだけで十分楽しいのです。ホントよ!

A モリガンうたたねver.（ヴァンパイアセイバー）／よいこQ（千草巽）／「髪の毛の造形が大変でした」／（編）ガチャポンでもお馴染みのうたたねver.モリガンを1／6で立体化! このバージョンでゲームに出てほしいですな。

B・C I-NO（GGXX）、**バイス**（ザ・キング・オブ・ファイターズ）／超級覇王電影団!（柴田佳紀）／「ゲームは下手ですが、大好きなキャラクターなので楽しく作らせていただきました。やっぱりサイコーですね、オネーさまキャラ!」／（編）シャープな顔立ちが「キャラのイメージ通り!」の2作品。これからもオネーさま道を邁進していただきたいトコロ。

D ナコルル（真・侍魂）、**羅将神ミヅキ**（真・侍魂）／F.F.F（武礼土）／「ナコとミヅキは寝顔パーツ付です。ママハハがナコにつかまれるように作ったら30cmを超えたので、省略しました」／（編）めったに立体作品として見ることができないミヅキですが、ドールにするとしっくりきますな。

E モスキート01（マーズマトリックス）／BBスペクターズ（伊世谷孝士）／「複雑なユニット構成を、いかに組み立てやすくするか苦労しました」／（編）活きているうちにに立体作品で見られるとは!! などと、だれもが腰を抜かしそうな男気機体! 当然、次はモスキート02の登場が待たれる!?

F・G ヴァネッサ（ザ・キング・オブ・ファイターズ）／ユキシロ（白髪隆行）／「パンチを打ち出す前をイメージしました。ネクタイの動きに少々悩みました」／（編）躍動感とキャライメージが見事に融合! 「次の瞬間を容易に想像させる」というのは、実はスゴいことなのですヨ。

H MG不知火舞（ザ・キング・オブ・ファイターズ）／亜野MEGA郎／「テッテー的に服の分割にこだわったので、胸の谷間や横チチを見てください。イヤン」／（編）ワンダーショーケース選出モデラーであり、先日のTVチャンピオン最強モデラー決定戦でも奮闘されたMEGA郎氏がアーケードジャンルに進出! 芸術的なパーツ分割にはマジでビビルYO!

＊データは作品名（登場作品）、ディーラー名（原形師名）、原形師様によるコメント、編集部コメントの順です。ご協力いただいたディーラーの皆様、ありがとうございました!

貴族NOW! 次回の「立体貴族」は、ワンフェス2004［冬］リポートの後編をお届けします。貴族でもすっかりおなじみの人気ディーラーが、続々と登場予定です。そして! 貴族始まって以来の衝撃スクープアリ!! 「ええっ!? ここにあんな人が!?」という、貴族ならではのダイナマイトリポート!! こいつぁ、次号も貴族から目を離せないNE! どうぞお楽しみに!!

満開の桜に目を奪われる今日このごろ。今月は、AOU2004アミューズメント・エキスポで発表された期待の新アイテムを紹介するぞ！

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

ぬいぐるみ：首などのくびれた箇所が狙いめ。

箱タイプ：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル長細型：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

① 北斗の拳　北斗の牌

セガ・4月下旬登場・1種

お前はもうフリこんでいる…

「北斗の拳」を題材にした、麻雀風ゲームが登場。世紀末を駆け抜けた熱き漢たちの闘いが、卓上で繰り広げられるのだ。ケンシロウ、トキ、ラオウの牌を集め、「宿命！　北斗三兄弟!!」などの役を完成させよう！

② 頭文字D ドラマチックステージ ～秋名爆裂5連ヘアピン～

セガ・4月中旬登場・2種

峠を震わせたあの熱戦がよみがえる！

拓海のホームグラウンド「秋名山」でのバトルシーンをジオラマ化。複数のフィギュアを用い、ライバルたちとの接戦を表現している。路面を照らすライトやドリフト痕などにより、臨場感は抜群だ。

③ 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア LILLIPUTIAN HITCHER

セガ・4月中旬・3種

メガネと白衣が好きなアナタに！

好評のエヴァフィギュア第4弾。今回はTVシリーズ第13話「使徒、侵入」をテーマに、綾波、アスカ、そしてリツコの三人がラインナップされている。なお、アスカの私服ワンピース姿は、プライズでは初の立体化となるレアモノだ。

④ 忍者ハットリくん 花札ストラップ

セガ・4月上旬登場・4種

和風テイストが忍者にピッタリ？

花札の図柄とハットリくんのイラストが融合した、和風テイストあふれるストラップ。一つのストラップに付属する花札が、「猪鹿蝶」や「月見酒」といった役を構成しているのだ。また、花札は自由に付け替えられるぞ。

AOU2004 プライズ新作リポート

2月20日に開催されたAOU2004アミューズメント・エキスポでは、プライズ各社の新作が発表され、賑わいを見せていた。そのなかで特に目を引いた逸品をチョイスしてみたぞ。

※掲載した写真は開発中のため、実際の商品とは異なる場合があります。

エイコー

40×40センチのジャンボクッション。あの塾長の顔を尻に敷くのは、勇気がいりそうだ。

魁!! 男塾 漢のBJクッション

オムロンエンタテインメント

青学メンバーのイラストがプリントされた抱きまくら。これならいい夢見られること間違い無し？

テニスの王子様 抱きまくら

セガ

世界を震撼させたSFホラー映画『エイリアン』がプライズ化決定！　異様な迫力に満ちていたぞ。

エイリアン ハイグレードモデルキット

スクール水着に靴下という、かな～りマニアックな組み合わせの綾波に注目が集まっていた。

新世紀エヴァンゲリオン エクストラ スクール水着フィギュア

©GAINAX／ProjectEva.・テレビ東京
©藤子Ⓐ・シンエイ・小学館
©宮下あきら　集英社・東映アニメーション
©許斐剛　TK WORKS／集英社・テレビ東京・NAS
©BURONSON・TETSUO HARA・Coamix
©しげの秀一／講談社・トゥーマックス・オービー企画
ALIEN ™ & ©1979,2004 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved
©GAINAX／ProjectEva.・テレビ東京

⑥ 機動戦士ガンダム0083 ウェザリング&ライトアップジオラマ～ガンダムVSガンダム～

バンプレスト・4月中旬登場・3種

この機体はいただく ジオン再興のために！

OVA『ガンダム 0083』から、コウの駆るガンダム試作1号機とガトーが強奪した試作2号機、そしてドム・トローペンを立体化。3種類集めると、第1話「ガンダム強奪」のひとコマを再現できる。

⑤ デ・ジ・キャラットにょ BIGタオル

エイコー・4月登場・2種

でじこたちがタオルになったにょ！

でじことぷちこの、キュートなタオルが登場。約120センチというビッグサイズで、実用性も高い。タオルとして活用するもよし、ポスターのように飾るのもよしだ。

⑨ ダイナミックキャラ テレビアニメミュージアム3

バンプレスト・4月上旬登場・5種

ゲッターロボやキューティーハニーといった「ダイナミックキャラ」がビネットに。ダブルマジンガーの握手シーンが熱い！

⑧ ルパン三世 カウンター集合フィギュア

バンプレスト・4月上旬登場・4種

アダルトムードがプンプン漂う、ルパン一味のフィギュア。すべて集めると、バーのカウンターが完成するのだ。

⑦ Nintendo ファミコンコントローラー・ゲームウオッチ型カードケース

バンプレスト・4月中旬登場・5種

ファミコンのコントローラーやゲームウオッチの形をした、懐かしのデザインのカードケース。名刺などを入れられるぞ。

⑪ ゴルゴ13 マグカップ

アルゼ・4月登場・3種

夜明けのコーヒーを ゴルゴとともに

陶器製のしっかりした作りが自慢の、ゴルゴのマグカップ。側面の弾痕部分はイラストではなく、ちゃんと造形がなされているのだ。とはいえ、もちろん実際に穴は開いていないので、普通に飲み物を入れられるぞ。

⑩ イース パネルクロック

アルゼ・4月登場・3種

赤毛の剣士 プライズに登場！

アクションRPGの不朽の名作『イース』のプライズがアルゼより登場！ 栄えある第1弾は、主人公アドルたちの美麗なイラストがデザインされたパネルクロックだ。『イース』のプライズは今後もシリーズ化されるとのことなので、期待しよう。

今月のプレゼント

●北斗の拳 北斗の牌
3名様

●忍者ハットリくん 花札ストラップ
4個セットで5名様

●Nintendo ファミコンコントローラー・ゲームウオッチ型カードケース
5個セットで3名様

●ルパン三世 カウンター集合フィギュア
4個セットで3名様

●ダイナミックキャラ テレビアニメミュージアム3
5個セットで3名様

バンプレスト

スレンダーな深衣奈と樺恋も垂涎モノだが、グラマラスなみずほ先生の悩殺ポーズも捨てがたい。

おねがい☆ツインズ DXゴールドキャストフィギュア ～サマーver～

ガンダムの頭部をモチーフにした、メカニカルなステレオスピーカー。クリアータイプもあるぞ。

機動戦士ガンダム ヘッド型スピーカー

ナムコ

モーグリやカーバンクル、そしてマンドラゴラという、カワイイものづくしのラインナップだ。

ファイナルファンタジーXI かわいいぬいぐるみコレクション

サミー

迫力満点のポーズが決まった「ギルティギア 聖」のフィギュア。写真には無いが、ディズィーも立体化の予定だ。

ギルティギア イスカ 背景付フィギュア

©創通エージェンシー・サンライズ
©モンキー・パンチ TMS・NTV
©ダイナミック企画
©さいとう・プロ 小学館
©BROCCOLI/でじこプロジェクト・テレビ大阪 企画 株式会社タカラ
©Nintendo
©Nihon Falcom Corporation
©Please! /バンダイビジュアル
©NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd
©2004 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved
FINAL FANTASY is aregistered trademark of SQUARE ENIX CO.,LTD

コスプレプレイスタイル

COSPLAY STYLE

Vol.48

担当・中原ユキヲ
協力・(株)コスパ

今月は皆さまお待ちかねの音ゲー特集開催です！ 投稿写真も予想以上にたくさん頂いてうれしい悲鳴の連続！ ゲームを通して衣装を楽しめるって幸せですよね★

音ゲー特集開催!!

ポップンミュージック　ユーリ（サリーさん）、アッシュ（yukiさん）
素材までこだわりぬいた衣装に愛を感じます！　表情、ポーズともに決まっていてカンペキ！

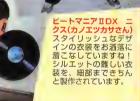
ギタドラシリーズ　RIYU（究さん）
ギタドラシリーズのコスは最近増え始めてますね。元気のあるRIYUがとても印象的です。

ポップンミュージック　サトウさん＆ししゃも（アスカさん）
オレンジとブルーの色合いが鮮やかな、ポストカードのような一枚です。さとうさんとししゃもの仲良さそうな雰囲気が、自然に再現されていてとっても良いですね！

ポップンミュージック　スギくん（鹿虎圭吾さん）、レオくん（汰羅さん）、リエちゃん（水玉うるるさん）、サナエちゃん（天野弓月さん）
こちらはカラフルな4キャラをチョイス。イベント会場での楽しそうな様子が伝わってくる一枚です。

ポップンミュージック　ユーリ（みいさん）、アッシュ（紅兎さん）
足元からウィッグまで、シンプルながらバランスよくまとめていて、丁寧な作りに好感度大。

ポップンミュージック　ベル（風花吏沙さん）
柔らかい光を効果的に使った写真で、ベルの清楚な雰囲気がそのまま再現されていますね。

ビートマニアⅡDX　ニクス（カノエツカサさん）
スタイリッシュなデザインの衣装をお洒落に着こなしていますね！シルエットの難しい衣装を、細部まできちんと製作されています。

ビートマニアⅡDX　エレキ（供波奨さん）
凝っているのに自然に見えるメイクテクニックが完成度高し！小物使い、ウィッグなど端々までセンスが行き届いています。

コスパのオススメ！

秋葉原店　TEL／FAX 03-3526-6877
〒101-0021 東京都千代田区外神田 3-15-5MNビル2F
営業時間：平日／11:00〜20:00、土日祝／11:00〜19:00　年中無休（年末年始のみ休業）

渋谷店　TEL／FAX 03-3770-3383
〒150-0044 東京都渋谷区円山町 5-3 萩原ビル2F
営業時間：12:00〜20:00　水曜定休

COSPA Shop CHARACTER ITEMS TOTAL SUPPORT
最新情報は www.cospa.com

同一人物!?

コスプレってスゴイ！　と思わずうなってしまうこの2枚の写真。何と同一人物なんです！　キャラで表情までがらりと変わってしまう変身っぷり！　流石です！

ポップンミュージック　タマコ（水緒里さん）

ポップンミュージック　ニャミ（水緒里さん）

ビートマニアⅡDX　エレキ（みけさん）、十郎（べけさん）
迫力あるⅡDXのお二人！　それぞれ雰囲気の合うキャラクターをこなしていますね。ポージングもバッチリ。

ポップンミュージック　MZD（葉月博貴さん）
ニヒルな表情が素敵なポップンの神！　イカした小技が効いています。衣装もすごいですが、後ろもスゴイ（笑）。

Deuil LIVE 開催!?

おそまつさまでした……。

ポップンミュージック　ユーリ（Aileさん）、アッシュ（ナルトさん）、スマイル（きよしさん）
一体ここはどこ!?　何の会場なの!?　と思ったら…なんとこの特集のために、スタジオを借りての撮影を敢行してくれたそうです！　スゴイ！　まるで本物のライブのような臨場感です。

次回予告

ワンダーフェスティバルは来月大掲載!!

毎年恒例、ワンダーフェスティバルに行ってまいりました！　今月号でレポをお届けする予定でしたが、うれしいかな音ゲー特集への投稿を予想以上に頂いたため、レポはまとめて来月お送りいたします！　お楽しみに！

仮面ライダーシリーズ合わせ　猫宮空我さんほか10名の皆さま　左奥から（アルティメット、クウガ、V3、アマゾン、ストロンガー、V3、新1号）、手前左から（旧1号、スーパー1、X、新1号）

さらに！

お待たせしました！　新企画もいよいよスタート！　ゲーム画面では見づらいキャラクターのコスチュームを、誌面で大解剖してしまうコーナーです！　人気キャラから注目の新キャラまで、皆さまの衣装作りに役立ててもらえる情報満載でお送りしていきますのでお楽しみに！

投稿&お手紙大募集！

通販方法

■①お電話でご注文の場合、まずご希望の商品（色・サイズ・数量も）を全てお伝えください。担当者が在庫の確認を行います。②在庫の確認後、お客様のご住所、お名前、お電話番号をお伺いいたします。以上でお手続きは完了です。■メール、FAX、でご注文の際は必要事項［ご希望商品（色・サイズ・数量も）、ご住所、お名前、お電話番号(FAX番号)］を明記の上ご注文下さい。※**お支払いは、代金引換となります。商品をお届けの際に［商品代金+送料(500円)+代引手数料(500円)］×1,05(消費税)を配達員にお支払いください。**

※商品カタログ請求の受付も行っております。お気軽にお申し付け下さい。

〒150-0044　東京都渋谷区神泉町7-6芦沢ビル2F
(株)コスパ　通販センター『通販アルカディア05係』宛
TEL 03-3770-3699　FAX 03-5456-8299
Mail cospa@cospa.co.jp
営業時間　11:00〜18:00（日祝定休）

携帯でのカタログ請求に関してはこちらへアクセス！
http://www.cospa.com/i/

TRANTRIP 4月の新作ラインナップが登場!

ジーストア大阪店　TEL 06-6645-8300
〒556-0005 大阪府大阪市浪速区日本橋 4-15-21第一天偉ビル1F/2F
営業時間:平日／12:00〜19:30、土日祝／10:30〜19:30　第1・3火曜定休

ジーストア福岡店　TEL 092-713-3906（代）
〒810-0001 福岡県福岡市中央区天神4-3-8 福岡天神マツヤレディス6F
営業時間:10:00〜20:00　不定休

ジーストア名古屋店　TEL／FAX　052-452-6676
〒453-0014　愛知県名古屋市中村区則武 1-12-1名古屋駅西ビル
営業時間:12:00〜20:00　第1・3水曜定休

A-Fro特製グッズが図書カードにチェンジ！　今回の絵師には温かなタッチが魅力のRIK1君が登場!!　すでに発送しているので、当選者はお楽しみに!!

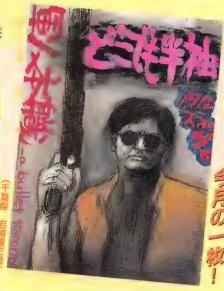
読者が作る、アーケードの未来

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

間も無く春ラマーンな予感の今日このころ　陽気に鼻息荒く誘われて、今月も勢いのままに大開催のA-Fro、卒業や入学、就職や転勤、星の屑作戦を控える皆さんも、ごゆるりと楽しんでいくといいだろう。

田渕健康：P158-159(CMYK)、福田柵太郎：P160(バラエティCMYK)、P162-163(大瀑布)、カイゼルちくわ：P161(グレースケール。)／P164-165(歳時記)

今月の一枚！

（千葉県　岩崎康史君）

（北海道　くらげさん）
聖騎士団の衣装と桜の花は、実はよく合うんですね。

（福岡県　ナニジッチモン君）
☆KOFキャラは3年生き残ってこそ本物！　浸透するとイイですな。

（千葉県　バックアーボさん）
☆イキのよさげな新作見参！
今年上半期の目玉っぽいね！

（大阪府　YU　3君）
☆なにぃ!?　スペシャルだと!?
……一瞬盛り上がった気持ち、よく分かる。

（富山県　業さん）
☆運命すらもねじ伏せる、信念。
それが、未来を操る魔法

（滋賀県　あさぎさん）
☆ギャル入ってもタフそうに見えるのがミソ。つーよーそーう。

（宮城県　アイスキー69　Uさん）
☆そーいや、かなり引っ張ってるよねー。出演頻度は高いのに（笑）。

（静岡県　ココロサシノさん）
Ⓗ十分アリでしょう
ワードローブ2倍でウハウハ。

（神奈川県　磯崎聖君）
☆ノイズの向こうに今日を描け。
衝動、形にしないと身体に悪ィぜ。

（兵庫県　こちこさん）
☆この対決は必見！（必聴？）
GGキャラにもブリセルの手が……。

（埼玉県　野良赤次君）
鉄色の運命、虚空に奔る
絶望と戦いの一秒だけを、胸に

（大阪府　桔ネミさん）
Ⓗ想いの形、約束の呪文
魔法は夢を育む自由なのです

A-Froひみつ情報　A-Froビギナーの方にお知らせ！　投稿作品の名前の後に付いているⒽマークは、投稿者の方がHPをお持ちという証です。ARCADIAMAGAZINE.com内の"投稿者リンクコーナー"を訪問していただければ、各投稿者のHPアドレスを確認することが可能です。気になる作品を見付けたなら、早速チェック！　→ http://www.arcadiamagazine.com

（千葉県　あらまりゅう君）
この衣装、紗夢にはアリー
そう言ってしまいそうな作品ですな

（栃木県　can't HUE hm君）
この修羅の地は、望んだ光景
硝煙臭い天国も悪くない

（神奈川県　桃山友太郎さん）
Hキクトフには、まだまだおいしいキャラが埋もれてますZO

（愛媛県　蜂子さん）
もうすぐ日なたぼっこの季節
ゲームの気分転換にオススメ。

（福岡県　彩丹福太さん）
＊なになに？　最近この業界、ナースの波が来てるんでしょうか

（千葉県　マルチ来那さん）
ミニーに人気のある釈迦ミミニャミ[illegible]囲気違うからかな？

（岡山県　霧里理羽君）
「マジドロ」まだ結構見掛けますよね
未プレイの方はぜひに

SHERMIE
The Rages Lightning
THE KING OF FIGHTERS
http://sonchou.fem.jp/

（新潟県　はやかわ村長君）
H痺れるのは、身体だけではなく
その稲妻は―　理性も貫く

（福岡県　武術師某さん）
外面変わっても、ハートは変わらない
望む未来に、飛べる翼がある限り！

（千葉県　RYO君）
☆もし「CFAS」が出たら、ポリゴンモリさんが見れるかもー　とか。

（東京都　墨桐寞唯君）
Hここまで外観が両極端なコンパチキャラも珍しかったー。

（東京都　タマ君）
案ずるより膿むが易し
ちがうよ、ちがうよママン!!

（静岡県　アールM君）
運命分ける、1ト・トの見切り
戦国の世からネオシオに受け継がれた習し

（東京都　吉澤さん）
H信念ゆえに、一方は[illegible]たかるのだ
たとえその先に、血染めの衣が待ち受けようとも

突然ですが、アフロズがおススメするAOUエキスポ出展の要チェックタイトルー！　田渕健康一押しは、参考出展STG『カオスフィールド』。っていうか、このゲームには3人のパイロットキャラがいるのですが、そのうちの一人の女性キャラの"アンニュイな顔グラフィック"がスゴ過ぎ。「あ～ダリ～6時限目フケようかしら」という感じの、覇気ナッシングさに胸キュンYO。

グレスケ
ゆく春、くる春。

ゲームがくれた出会いと楽しみ

早いものでこの春、私も高校卒業を迎えます。

そこで、高校3年間の思い出って何かなぁと思い出してみると、一つのゲームタイトルが真っ先に浮かび上がってきます。そのゲームは『beatmaniaⅡDX』。高校に入学したころから本格的にプレイし始めたのですが、ⅡDXは私にさまざまな経験をもたらしてくれました。

中でもこのゲームに感謝すべきことは、ⅡDXをプレイすることによって、たくさんの人々と出会えたことです。職業も年齢も違う人たちと同じ趣味を持って接することは、私にとってとても刺激的でした。ⅡDXをプレイしていなければ出会わなかったであろう人たちと、今こうして話しているというだけでも、なんだかすごいことじゃないかなぁと思えるのです。

4月からは大学へ進学しますが、大学でもⅡDXと過ごしていけるのが楽しみです。プレイヤーの皆さま、また一緒に年をとっていきましょう！

（神奈川県　ぶいけぇさん）

☆ただゲームをプレイするだけでなく、作品を通して新しい仲間が自然と増えていく。これぞゲーセンならではの楽しみの一つです。

春から新生活を迎え、環境が変わることに戸惑う方も多いでしょうが、ゲーセンは全国各地に変わらずあるものです。新たな場所での出会いに、ゲームが一助となってくれることでしょう。

（宮城県　STO君）
H 中高生の皆さんには、あこがれの学園生活？新しい舞台で、その夢を実現してください！

アフログレースケール。

ふと気が付けば暖かくなり、手がかじかむこともなくなりまして、ゲセっ子たちもやる気マキシマムな昨今。モノクロ空間「グレースケール」は、そんなパワーエイジたちの給水所的存在です。

ARCADIA買う時レジ並んでいたら後ろの人もアルカディアを持っていた。

（静岡県　常陸真夜さん）

（富山県　流火季月さん）
☆A-Froは常時入学受け付け中。入学金はハガキ一枚分ッ！

ののむら うりこ　らさい
きらいなもの　すうがく
BLOODY ROAR 3

（神奈川県　公式さん）
☆新科目に苦戦する学生諸君！気合い（獣化不可）で攻略だ。

巣立ちと別れ さらば、店員氏

あるスーパーの一角に展開するゲームセンター。この店に勤めるなじみの店員氏がこの春、大学卒業と同時に、店員も「卒業」することとなった。

氏は今までに見てきた店員さんたちとは明らかに違う、ある特徴を持っていた。それは「店員でありながら、精神的な面では常に客の味方であった」ことである。

氏は相当なメダルゲーマーでもあった。そしてその知識を「武器」に、メンテナンスや遊び方の説明などを通じて、常連・一見さん、大人・子供を問わず積極的にコミュニケーションを図っていた。

氏が客とのやり取りを重視していたのは、「店の利益」と併せて「顧客の満足度」を向上させるためであったと思う。勝っている客にはさりげなく、しかし本心からの祝福を。負けている客には真剣な祈願と応援を。忙しい合い間にも店内をよく観察し、たくさんお金を使ってくれている客にはプチサービスを。

それでいて、度を越した物理的な便宜・癒着は絶対にしなかった。つまり氏は、客の払った「努力」に対し店員として「感謝とねぎらいの気持ち」を持って応えていたといえる。

結果的に氏の周囲では雰囲気が明るくなり、お店の治安も良くなる。良質の待遇は健全なリピーター客を増やし、スーパー全体の売り上げをも押し上げる。氏を中心とした好循環が形成されていたのである。

氏が去って一カ月が経った。景品をゲットしても、ジャックポットを獲得しても、まるで自分のことのように喜んでくれる店員はもういない。負けてる姿をさらしても、素通りされることも多くなった。

「人材は人財なり」とはよくいったものだ。ほんの少しだけ、私のその店への情熱が冷めた気がする。

追伸：氏へ。「18」はまだトップのままです。

（愛知県　スカタン1号君）

☆うれしい反面、悲しくもある、大事な仲間の巣立ち。しかし店員氏が巣立っても、氏が残した財産は残っていくはずです。

店員氏がいなくなったショックは小さくないでしょうが、悲しむよりも氏がお店へ遊びに来る時のために、常連の皆さんでそれを守っていってほしいと切に願います。

（静岡県　みんくろうさん）
☆ぬぅ、とても正直なご意見でよろしッ!! アンディ、確かにほとんど使われてな（以下検閲）。

A-Fro ひみつ情報　つい先ほど、田渕師匠から「2月に行なわれたAOUエキスポで貴様が感涙したタイトルを挙げよ!!」とのジェット矢文が届きましたので、発表致します。ズバリ、ナムコの「アイドルマスター」ですよ！　理由？　聞・く・な♪（逃）　製品版発売の際には、よりディープに楽しむためにも「ヘッドホンを各台に常備してくれ」と、今からナムコ様へ嘆願してきマース!!（ちくわ）

お笑い&リビドー[illegible]パピヨン)[illegible]……そんなママンと[illegible]にしておきたいデンジャーコーナーが[illegible]大瀑布」だっ！[illegible]も脳内にネタを[illegible]大瀑布でドバッと放出してみないか[illegible]アンケートハガキのフリースペースで[illegible]

（長崎県　MAYU君）
☆言い回しのチグハグっぷりが最高。失礼だけど、正解率は悪そーだよね。

（石川県　けふかさん）
☆どっかよその方言が混じっていると思われますが、ダルマ君、方言フェチか？

（愛知県　御影道行君）
☆「ドラクロ」担当ちくわ君、これ本当ならスクープじゃん！「四月馬鹿です」……だまされたぁぁぁ！

（千葉県　寵crown君）
☆クリアしてなかったから12アフロへぇ。1BAZZで一〇〇〇円の制度なら大儲けなのにネ。

（福岡県　武術師某さん）
☆これぞ世界冥殺劇場。ムチャなキャラ作りしてる二名に脱帽および脱トランクスだ。

（北海道　月光庵さん）
☆「アッシュくん、灰！」第一話。ボケ2、ツッコミ1というチーム構成がたまらんな。

（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆「アッシュくん、灰！」第三話完結。気持ちは分かるが、ポイ捨てはアカンよ。

（東京都　美緒さん）
☆この痛々しさはA-fro初だよキミィ！どんな肺活量やねん、オイ。

（埼玉県　水瀬ユーキさん）
Ⓗこのハガキ、というか大瀑布を読むときは、常識をどこかに預けておきましょう……。

闘魚も乱舞る
ゲルエロス村

エロス村はガーネット嬢のおかげで随分と復興していたりする。ありがとう『ランブルフィッシュ』、ありがとうセクシィーなコスチュームを考案した人！

（東京都　3ねんBぐみ　げきだん　よし☆ヲ）
☆チェンジ妹ホールに来た葉書。一言、「アホ過ぎた男」という言葉がふさわしい。

（埼玉県　笹波ミコトさん）
Ⓗバットの位置がギリギリのさじ加減。絶妙過ぎますぞ～！

（茨城県　五月女マユさん）
☆ダッジボタン連打で服を脱がせ！（嘘）　元キャラより胸が1.5倍強調されとるのがポイント。

痛そう、っていうか痛い
A-fro大惨事スペシャル！

オチはいつでも大爆発でアフロリっ。そんなド[illegible]

（京都府　劇団もんてかるろ君）
☆SGが巻き起こす大クラッシュ！笑顔でキメるキャプテンに涙が止まらねえ。

A-Fro ひみつ情報　アフロズ（A-Froの担当者集団）が三カ月という任期で担当を変更する「アルカディア大瀑布」。このコーナーではハードコアなネタ群を大量にさばくために、難病の「大瀑布病」にかかることも多いようだ。そんなこんなで7月号（4月16日必着）の「SG闘劇本戦」に向けて、担当者全員ハードな特訓を積んでいるところでさあ、ゲファ！　シケったギャグで君もエントリー！

グレースケールでも募集中！

NAF高校 アトミスウェーイ部

サミーのアトミスウェイブを信奉する部活動が発足したわけですが、その関係でいろいろと募集します。よろずイラスト＆文章投稿のほかに三つほど。

●ウェーイ部顧問投票……アトミスウェイブのゲームの中で、部活動の顧問になってほしいキャラクターを一人選んで投票してほしい。パーティゴ先生は問答無用で対象外。

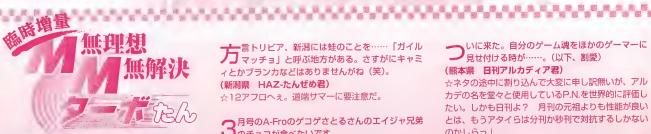
●ウェーイ部サイン考案……発煙筒以上にメジャーな伝説の識別信号・アルカディアサインを越えるサインを作る！　後ろで見ている他人に「あれ、この人ウェイ部？」と認識させる手段を発案せよ。

●ウェーイ部部歌作詞……君も今日からシンガーライター、以下の語群を必ず5個以上使ってウェイ部の歌を作詞してみよう。「AW」「Hey」「堕落」「ネット」「全米No.2」「あふぅ」「アトミス」「波」「パーティゴ」「地球に優しい」「友情」「猛毒」「熱い」「フリル」「尿素」「共通ポイント」「この人、痴漢です！」

幼き日の着せ替えごっこの興奮が蘇る、と評判の人気コーナー「プリセル大作戦」が今日もスタート。男⇔女と相互変換もありだそうです。よく分かりませんが。

（兵庫県　こちこさん）
☆グルーケチ、語呂が悪いですな。クル美ちゃんとかのほうが良さそうよ。

（静岡県　ココロザシノさん）
☆重力が性別をも反転させた!? そのまま、世界を裏返しにする勢いで！

（福岡県　榎本咲耶さん）
☆ふにゃっとした温かさがあるね。今日からスギ君もおしゃれプリンセスって感じで。

サイコロトークの結果で「萌えるトリビア」をするハメに。「サミーの『ランブルフィッシュ』の、とある女性キャラの声優は“KUMAMOE”である」……担当的に満萌。

方言トリビア、新潟には蛙のことを……「ガイルマッチョ」と呼ぶ地方がある。さすがにキャミィとかブランカなどはありませんがね（笑）。
（新潟県　HAZ-たんぜめ君）
☆12アフロへぇ。道端サマーに要注意だ。

3月号のA-Froのゲコゲさとるさんのエイジャ兄弟のチョコが食べたいです。
（神奈川県　ゆっくさん）
☆大量の男汁が混入されてますが……。

ついに来た。自分のゲーム魂をほかのゲーマーに見せ付ける時が……。（以下、割愛）
（熊本県　日刊アルカディア君）
☆ネタの途中に割り込んで大変に申し訳無いが、アルカデの名を堂々と使用しているP.N.を世界的に評価したい。しかも日刊よ？　月刊の元祖よりも性能が良いとは、もうアタイらは分刊か秒刊で対抗するしかないのかしらっ！
　あ、ちなみにネタの続きは『ドラゴンクロニクル』大会で切磋琢磨するという健全なものでした。

⬆（愛知県　みなぎゆうさん）
☆アフロズの時計壊れている説。

⬆（宮城県　藤堂雛太さん）
☆受験生の投稿多かったよ！

⬆（愛知県　Hy2450さん）
☆いや、これ生きてますから。

⬆（北海道　おちゃっぱさん）
☆裏闘劇……見に来ます？

⬆（群馬県　NAGA君）
☆ゲームを探し続けて数カ月……ようやくプレイできたそうで。いや、本当に新感覚ですよね！

⬆（徳島県　伊吹猫太郎さん）
☆スロマンキャンセルなんつって。

⬆（三重県　桜霧アヤさん）
☆誌面越しに入魂張り手で後押し。

⬆（福島県　軍断長君）
Ⓗ AOUではゼンが断ゼン多し。

⬆（岩手県　熊猫さん）
☆トイレの花子さんからの一票かも。

⬆（神奈川県　MSY君）
☆よーし、グランドマスターを倒すぞ～。シベリアをひたすら走って跳んで……移動距離の分だけ攻撃力アップ！　防御力は17だけど、攻撃力は99のサイファーでグランドマスターを一刀両断……って俺ストライダー飛竜じゃないじゃん！『アヴァ鍵』のストラグラーじゃん！こんな感じで豪快にノリつっこみに失敗しましたが、後悔はしてません。

⬆（愛知県　しば太郎さん）
☆超電磁タマヌキなんてな。

⬆（茨城県　沖田戎（SG）君）
☆群馬県の序偶君ほかも同志。

⬆（熊本県　エレ金哲君）
☆ヘッドバンギングし過ぎ。

⬆（東京都　碧ナツキさん）
☆同じ悩みを持つ方、ご一報を。

⬆（秋田県　比良坂黄泉さん）
☆使用後カードのリサイクル求む。

⬆（青森県　灰櫻雛真美さん）
☆乙女心を支えるアフロです。

⬆（石川県　ペッタンコさん）
☆ヒィ、中の人カワイソウ！

⬆（神奈川県　八乙女♡っ子。さん）
☆「指輪」を観るたび思（略）。

アフロズお勧めのAOU出展タイトル、福田柵太郎一押しは、参考出展のドライブゲーム『Hog Wild』です。暴走族のバイクに車をぶつけて検挙する、といった力押しの正義がスマッシュヒットです。フルターボでドッカンドッカンとぶつかっていく姿は、どこか恋愛に通じる要素がありました。国内販売は未定とのことですが、いつかどこかで見付けたらクリアしておきたいですね。

げゑせん歳時記

（岡山県　ケン大好き良泪さん）

（静岡県　デコぱんださん）
☆A.S.H.の活動はとりあえず一段落。活動再開の機会を待ちましょう。

交流を助ける店舗側の心遣い

連日大盛況の『ドラゴンクロニクル』だが、某店ではこのようなプレイヤー交流ノートが運営されている。

「こちら闇属性で、現在所有の技は○と△と□と☆。光属性との融合求む」

「あの属性のあの技を伝承させてください。こちらはこれだけの技を習得しています」

そう、魂化カードの融合相手募集ノートである。なるほど、こうしてプレイヤー同士で呼び掛け合えば、理想のドラゴン作りがより手軽になる。一人でやるとなると金かかってしょうがないしな～。ちなみに書名は「ドラクロ種付けノート」（笑）。

このノート設置以来、『ドラクロ』プレイヤーの来訪率がさらに上昇した模様。融合相手の募集を契機にユーザー間のコミュニケーションが強化され、その店に居つくプレイヤーが増えたわけである。そのうちに「このドラゴンは○○氏と△△氏のドラゴンより生まれ出でし名竜」なんてフレコミがはやったりして……。

いずれにせよ、固定客層の確保は店にとって大きな財産ではなかろうか？

『WCCF』『アヴァロン』しかり、不特定多数のユーザーが同時に臨むからにはコミュニケーションが発生する。それをうまく発展させれば客足・インカム共に活性化、ひいては店舗・プレイヤー間の信頼関係の向上にもつながるものと思う。

稼働ジャンルや来客層が種々雑多となった昨今、電源だけ入れて後はお客まかせ、というスタイルでは苦しいものがある。そういう「果報は寝て待て」ではなく、今は店側から積極的なアピールが要される時代。「ウチの店でならハッピーなゲセライフをお約束致します！」という印象がビシバシ伝わってくるくらい、各店にはプレイヤーのハートをガッツリつかむ運営スタイルを期待したい。

（東京都　大聖リース君）

☆一人でプレイするだけではなく、複数の人と協力することでより面白く遊ぶことができる最近の新作群。こうした交流はプレイヤー間独自のものですが、初心者にはこの交流を後押ししてくれる手助けが必要かと思われます。

このようにノートを一冊置くだけでも、店舗側からの貴重な後押しとなるのです。今後も斬新なシステムの新作が増えていくゲーセンにおいて、常に店舗はそれに戸惑う人々の味方であってほしいですね。

（茨城県　かない理己さん）
Ⓗ「闘劇」の影響か、最近よく見る娘さんです。多重人格相とは、実に本質を見抜いた表現かと！

電波系駄目時空 内神田ボマー塾

「マッソーゥ！（筋肉誇示）」

「ソボマーゥ！（筋肉誇示）」

さわやかな朝のあいさつが、澄み切った青空にこだまする。

『マスター・オブ・筋肉爆弾』の名の下に集う益荒男（ますらお）どもが、今日も羅刹のような原○夫スマイルで修羅場くぐり抜けていくの☆　風邪とか知らない肉体！　見せつけるように半裸！　それがここでのお・た・し・な・み！

死闘の末、受け身も取れないはしたない奴から消えていき、ついでに耽美のカケラもなく、あるのは暴力と死だけ。そう、ここは濃ゆいレスラー野郎の花園、「内神田ボマー塾」ッ！

具体的には根性試しと称して、しゃがんだ軍人の群れに飛び込ませるくらいは平気でやらかす、まさにレスラー人権度外視の地獄の学び舎なのだが、そんなボマー塾は今、なんか地味なCWAとイロモノばっかのBWAとの、し烈な抗争のさなかにあった。

BWA筆頭「褐色の閃光」アストロが、休み時間にこっそりビッグな方のおトイレにいってたのをCWAの「赤い獅子」アレクセイ・ザラゾフがみんなに言いふらしたのがコトの発端である。

「うるせー馬鹿！　お前ら全員真ん中から赤と青に塗り分けてフンドシはかすぞ！」

さっそく持ち物一式に「褐色の（編集検閲）」と書き殴られ、半ベソのアストロ。今、実際に必殺投げで頭から地面に突き刺したザラゾフを塗っている真っ最中なのだが、それでも彼の怒りは収まらない。

「あー、もうむしろお前ら全員、記憶を失え！」

そう叫んだ刹那、BWAの「地獄の半ケツ工作兵」リップ・セイバーが無差別にスコップの、しかもカドで皆の後頭部を殴り始めた！　普通に致命的であり一発で体力満タンから見よこの減り！（見えません）　むしろスコップはまだかわいい方で、そのうち手榴弾が飛んでくる。

奴を止めろ、つうか殴れ！

ボマー塾名物「罵躊露歪弥慶（ばちゅーろわいやる）」の幕開けDA！

普通に、乱闘です。

——そうして過ぎていく、いつも通りの日常。

だが、そんな平穏な日々に終わりを告げる一通の招待状が届けられた事を、彼らはまだ知らない——

〈続く？〉

（山形県　山下洋君）

Ⓗいや、久々に来ましたな。リビドーまかせの上に、元ネタが微妙過ぎるお笑い系投稿が！　元ネタ当てクイズとか、成立……しないな。やっぱ。

今どきならば、塾にはグリフォンマスクやらポチョムキンやら巨大メタスラやら（一部人間外）が入れるのでしょうか？　などと期待させつつも、このお話は続きません、つーか続かせんッ!!（超断言）

今、兄弟＆姉妹がブーム!?

ふと気が付いてみれば、昨今のゲームではキャラのシスター＆ブラザー率がなんと高いことかッ!!　てなワケで兄弟・姉妹コーナーを唐突に設立した次第デス。

（佐賀県　3みよ。さん）
☆雨の中、猫を拾う兄と兄を拾う弟。並ぶだけで物語になる、これぞ兄弟力!!

（鹿児島県　HEELさん）
☆兄妹どころかシスブラ全パターンが可能なお二方！　ニーズに応えているといえましょう。

A-Fro ひみつ情報　さてさて、カラーページでも告知させていただいていますように、次々号では「魔法」をテーマに、マジカルでファンタジーな投稿をば特集いたします！　もちろんカラー作品のみならず、モノクロイラストや文章の投稿もお待ちしてますので、思い立ったが吉日投稿ってなノリでどんどん送ってください!!　小生ちくわも特集に備え、「指輪物語」読み直しつつ「ドラクロ」遊んでおきますぞ!!

古く、新しいもの蘇った『ストⅡ』

最近はJ-POPと同じくアーケード業界もリバイバルブームらしく、『アウトラン2』とか『ぷよぷよフィーバー』とか『F-ZERO AX』とか、ヘタすると現主力ゲーマーの皆さんはまだ生まれていないかもしれないころの名作が、次々とリメイクされている。そんな昨今、真打ちともいえる『ハイパーストⅡ』が稼働しているのを発見した。

なぜ真打ちなのかといえば、なんといっても元祖『ストⅡ』から『スーパーストⅡ』までのキャラクターが自由に使える、ある意味ドリームマッチのようなゲームだからである。

とはいえ、大もとは13年も前のゲームで、キャラのグラフィックも(書き直されているとはいえ)ベースは13年前のそれ。『ギルティギア』と『VF4EVO』に挟まれた『ハイパーストⅡ』は、とても最新機とは思えぬ味わい深いドット絵の美学を醸し出している模様。

……素晴らしい! 久しぶりに魂が震えるぞ!! 現役バリバリだったころの血が騒ぐぜ!! 早速乱入だ!

とりあえずキャラクターのタイプが選べるが、ここで「スパⅡX」を選んでしまっては今ひとつ面白みに欠ける。ということで、「ダッシュターボ」のリュウを選ぶことにした。……そういえば『ダッシュターボ』って俺の大学センター試験の直前に出やがったんだよなあ……。

そんなことを思い出しながら対戦開始である。幸いにして相手も「ダッシュターボ」のケン。開始直後、いきなり昇龍拳をミスしてケンのコンボをくらう。体力三分の二。そしてピヨり。これだ! こうでなければストⅡじゃねえ!!

そして、開始後一〇秒にも満たないうちに、自分の体力ゲージの八割ほどが無くなってしまうことに。さらに容赦無い起き攻めのジャンプキックが……。

しかし、俺も手をこまねいて見ていたわけではなく、リバーサル表示を出しながらの昇龍拳で撃墜する。どうやらリバーサルのタイミングを、体が覚えていたらしい。

結局、その後は1本ずつ取り合った形でラウンド3を迎えた。そしてそのラウンドで、体力は俺が0ドット、相手は2ドットという状況に。うかつに手を出すのはあまりに危険な話だ。ただし相手も条件は同じ。こう着状態に入ってしまった。

「この場合何を出せばいい? 中足? 波動拳? フェイク昇龍拳?」

古い経験の記憶を手繰り寄せる、その一瞬のスキに相手の中足払いがヒットして、対戦は終了した。

しかし、そこに展開されていたのは、まさしく九〇年代前半の対戦風景! まさか二十一世紀に入って、ここまで充実したあのころの2D格闘対戦ができるとは思わなかった……。

というか、ベガのサイコ往復やザンギの小足スクリュー地獄が今後、あちこちのゲーセンで展開されるかと思うと、往時の対戦状況を知る人間は「よーし、やってやるか!」と、ものすごくやる気が出てくるのではないだろうか。

この『ハイパーストⅡ』、アーケードゲーマー二〇年選手をゲームセンターに連れ戻す意味でも、いいゲームであることには間違いが無いわけで。コンボができない、システムがよく理解できていないという引け目を感じること無く、堂々と対戦筐体に座れる幸せをかみ締めつつ、プレイしていきたいと思った次第。

(佐賀県　諸江カズノリ君)

H:古さを感じさせない名作を、さらに新しくリメイクした素晴らしい作品たち。その中でも『ハイパーストⅡ』は、あまたの最新作が並ぶゲームセンターの中でも堂々と光を放ち、人気を集めているようです。「闘劇2004」が迫るこの時期、各種格闘ゲームの基礎となったストⅡで遊んで格闘ゲームを「復習」することで、今まで気が付かなかった大事な何かを得ることができるかもしれませんよ!!

(福岡県　皐月トミィさん)
☆「鉄」の一文字が、すべてを物語る。鋼か、錆びか。自らの未来を、拳で決めろ!!

(埼玉県　貴文さん)
H:カワイイだけじゃない、こんなクールさもあり! ポップン11の新キャラ、あなたのお気に入りはだれ?

(愛知県　爆烈丸さん)
☆あ、ニテラ人気投票で下位の人たちですな(酷)。安心なさい。ジルチとか、仲間はいっぱいいるぞ(追撃)。

(千葉県　パックアーボさん)

アーケードゲームのネタならどんと来い!　優秀作品(eb!マークが付いた作品)には、図書カード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
○投稿作品は「未発表」のものを!　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○締め切り日は「必着」です。なるべくその前に到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ~A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技!
○イラスト内に文字を書くなら大きめに!
　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ!

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。
　モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
○推奨サイズは寸法7×5cm、容量が592×874ピクセルか350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ!　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75~95%で保存を。
○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れて送ってください。
○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください!
　圧縮後サイズの上限は3Mぐらいです。

「あて先イラスト」も募集中!　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

次々号7月号の締め切りは……　4月16日(金)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!
E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください!
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

発行／霧幻水晶

雙龍式　旅遊黄頁

ギャグ　研究

ヤン＆ユンの視点で描く日本の姿。名所解説や一部の中国語表記、香港の知識も面白いですぞ。兄弟の子供っぷりもお茶目で笑えます。

A5判　36P　オフセット　表紙カラー
定額小為替500円分＋宛名シール＋80円切手（未使用時返却）
〒273-0004　千葉県船橋市南本町29-9
白川晴子

ギルティギアイグゼクス　発行／FREE TO HOPE

GUILTY×GUILTY

ギャグ

ソルに惚れてる事を自覚していないカイと、ありとあらゆる事を意に介さないソルの織りなすギャグ合戦。カイがかわういです。

B5判　32P　オフセット　表紙1色
送料込500円分無記名小為替＋宛名シール＋80円切手貼付済返信用封筒
〒989-1623　宮城県柴田郡柴田町北船岡2-13-31-1-102　吉田様方「G×G」係

発行／Misty Island

A Song For You 総集編1

シリアス

A5判　128P　オフセット　表紙カラー
送料込み1400円分の無記名小為替＋宛名シール
〒500-8233　岐阜県岐阜市蔵前3-19-1　藤田様方「Misty Island」

超能力戦士アテナの戦いの序章を描いた1冊です！

40P前後の作品×3という大ボリュームの1冊。アクション描写がやや分かりにくいですが、アテナの心の動きをうまく描いた少女漫画風味の作品です。

突然の超能力発現に戸惑うアテナ、怯える友人。謎の少年椎拳崇の目的は、屍愚魔とは？ゲームのプレストーリー部を見事に漫画化しています。

★ペンフレ＆ペーパー配布者募集
ギルティ中心にゲーム好き女性求む！　ペーパー配布者は継続希望。詳しくは〒002-0853北海道札幌市北区屯田3条3丁目1-21-4福田有佳利まで（初回80円切手、イラ、自己PR等同封）。

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★VFシリーズオンリーCM原稿募集！
1SP、縦6cm×横8cm、送料込み200円。枠線不問。詳しくは80円切手付き返信用封筒同封で。
〒167-0035　東京都杉並区今川1-2-15-301
三井淳子

★ペンフレンド募集!!
鉄拳かブラッディロアのどちらか一つ好きな方、私と文通をして下さい。年齢・性別は問いません。自己PRと80円切手同封。
※イタズラNG！
〒390-1410　長野県東筑摩郡波田町6284-3　真関利佳

えー「言ふも愚かなり」という感じですが、同人誌紹介や伝言板で掲載された住所は、悪用しないでくださいね。具体的な一例としてイタズラ手紙厳禁。それからペンフレンドやイラスト交換の募集には、ちゃんと続けられるかどうか、自分がそれなりに筆まめか、いきなり音信不通になったりしないかなどなど、よく考えてから、応募するようにしてくださいね。お願いします。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ　4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ポップンミュージックシリーズ　発行／Alph Lyla+Zweit

EDGE OF HEAVEN

シリアス

会話を中心に、Deuilの三人がお互いの立場と関係を確かめ合うようなテーマの短編8本を収録しています。綺麗な絵柄も魅力的ですぞ。

B5判　60P　オフセット　表紙カラー
1200円分の無記名小為替（送料込み）＋宛名シール＋80円切手貼付済みの連絡用封筒
〒182-0024　東京都調布市布田2-7-4-301
浜坂様方「Alph Lyla」

サムライスピリッツ零　発行／ゲツゲツ

似而非侍・零

ギャグ

かわいいネタで押すタイプと毒の一言で締めるタイプ、味わいの違う2人の作者による1冊です。風間兄弟の出番がやや多めかしら？

B5判　オフセット　32P　表紙カラー
400円分無記名小為替＋200円分切手＋宛名シール
〒462-0804　愛知県名古屋市北区上飯田南町2-7　シティハウス21　403号室　浜地あすか

ポップンミュージックシリーズ　発行／肉食姉妹

ダメニズム！

ギャグ

展開がしっかりしていて、ストーリーでオチを付けるタイプ。リアルスタイルのマジメな絵柄が妙におかしさを増幅させています。

B5判　32P　オフセット　表紙カラー
450円分無記名小為替＋送料200円分の切手＋宛名シール＋連絡用80円切手（未使用時返却）
〒263-0002　千葉県千葉市稲毛区山王町6-1-31　市村様方姉妹係

スケジュール管理は大丈夫？ 春のイベント キュアキュアご紹介

イベント合わせはメ切との戦い

牡丹「さーて500部作った新刊のうち、一部は同人誌ショップさんの委託販売に回したし、残りはイベントに参加してガンガン売っていきますよ！　というわけで、この春に開催されるイベントを教えてください、ジョイさん」

ジョイ「……前にも言いませんでしたか、サークル側で参加する場合、春になってから春のイベントの情報を得ても仕方ない、と。普通、開催の1カ月くらい前にサークル参加の申し込みは終了してるのですから」

牡丹「あ！　しまったそうか……うーむ、でも……」

ジョイ「ふむ、初めての人は本を作ってから参加イベントを検討する方が確実、とお教えしましたが、同人誌制作に慣れてきたら「イベント合わせ」の方が良いでしょうな」

牡丹「参加するイベントを決めてから、そのイベントで新刊を出せるように同人誌を制作するやり方ですね？」

ジョイ「左様。まあ実際には、ほとんどのサークルさんがこの方法かそれに近いやり方をしていますな」

牡丹「自分でメ切を設定することになるから、スケジュール管理に失敗すると本が出せない、いわゆる「落ちた」ことになっちゃうのか。オフセット印刷の場合は印刷所さんの設定期日も守らないといけないし……」

ジョイ「それだけではありません。コミケットのような大型イベント合わせの本に関しては、予約制を取っている印刷所さんが多いのです。ですから計画をキチンと立てて早め早めに行動しないと泣きを見ますよ」

首都圏、春の総合ジャンルイベント

●4月29日（祝・木）
○Comic Revolution 35
場所：東京ビッグサイト　東1・2・3ホール
時間：10:30〜16:00
○Comic Renaissance Vol.2
場所：東京ビッグサイト　東4・5・6ホール
時間：10:30〜15:00
●5月2（日）・3（月・祝）日
○Super Comic City 13
場所：東京ビッグサイト東ホール
時間：10:00〜15:00
●6月27日（日）
○ComicCity in東京105
場所：東京ビッグサイト東ホール
時間：10:30-15:00

ジョイ「ちなみに『サンシャインクリエイション23』は3月14日、『HARUコミックシティ9』は3月21日でした」

牡丹「何か少なく感じるのはそのせいかー。前もってイベントの情報を知る方法ってありますか？」

ジョイ「一番簡単なのは参加したいイベントに一般参加で行くこと。たいていの場合、次回分の申込用紙を販売・配布しています。また、大〜中規模イベントでオンリー系イベントの申込用紙を配布している場合も多いですな。パソコンを持っているなら各イベントのサイトや、イベントスケジュールだけを集めているサイトを見るのも手です。それと、以前お話を伺った大陽出版さんのパンフには、イベントスケジュールが入稿スケジュールと併記される形で載ってますぞ。参考になるはずです」

牡丹「よ〜し、この500冊がはけたら次の新刊はイベント合わせに挑戦するぞ〜！」

幕末浪漫第二幕　月華の剣士　発行／青葉学院生徒会

鈍刃ノ檻　蔓ノ鎖 〜ねたばのおり　かづらのくさり〜

小説　シリアス　18禁

ほのぼの風味短編2本、ややハード短編1本、ハード中編1本収録。体を重ねることで生まれていく心の絆を描いた大人向けの1冊。

新書サイズ　100P　オフセット　表紙カラー
800円分無記名小為替＋140円分切手＋宛名シール＋返信用封筒
〒351-0025　埼玉県朝霞市三原3-23-17
シャルムK1　103号室　小林清佳

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマータイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯。お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

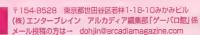
できれば、このコーナーの意見、感想もお願いします。

では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1〜2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。

あて先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。5月末に掲載を希望する人は4月20日（火）必着です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ホームページ「IDUNA DROPS」
アドレス：http://www.izunaya.com/

いづなよしつね

最近自分の環境に大きな変化が表れ、今まさにそのピークを迎えてなかなかに楽しい状態になっております。バタバタとしながらも相変わらずな僕ですが、フィギュアを造ってワンフェスに出てみたり、久し振りにショーなどにも参加してみようと思っています。

●今号のテーマ

「キカイオー」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

つぶらひでとも

絶滅危（ン）惧種なんだ〜よ〜とストレートな名前のロボにしてみました。いや〜暇暇貧乏なので何か仕事が欲しい今日このごろ。とりあえず頑張ります。趣味なマンガ描いて、同人出してますのでイベントで見かけたら宜しくでッス。

次号予告

次号、安松幹生先生&pfalz先生登場！

テーマは「ギルティギア」

アルカディア㊟推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text：Joe／『KOF』も10年目に突入ですねー、という私は怒チーム中心。バックブリーカー大好き☆

『THE KING OF FIGHTERS 2003』アッシュ・クリムゾン

今年が生誕10周年にあたる『THE KING OF FIGHTERS（以下KOF）』。そのシリーズ最新作『KOF 2003』は、闘劇2004の種目タイトルにも選ばれており、全国規模で対戦が盛り上がっている。そうした人気を支えているのは、たぐいまれなゲームシステムと魅力的なキャラクターであろう。とくに、キャラクターの人気は絶大で、シリーズを重ねるごとに注目を集めている。

そこで、今回は『KOF 2003』の主人公であるアッシュを掲載するサイトに注目した。ご紹介するのは、キャラクターイラストからショートストーリーまでさまざまな情報を掲載しているサイト。魅力的な20サイトの中からぜひとも、お気に入りのサイトを見付けてほしい

また、「そのほかの注目サイト」では、イラストサイトとは方向性の違う、同盟サイトと用語集サイトをご紹介。同盟サイトとは通常のリンク集よりテーマが前面に押し出されているのが特徴。すでに多数の同盟参加者がおり、これからのアッシュ人気に期待ができる　用語集サイトでは、10年目を迎える作品を網羅した用語解説に注目。ぜひともご覧いただきたい

10Count！　香取八月＆遠峰さい＆藤沢皇

http://sorano-ohsama.main.jp/

複数の管理人によるイラストサイトで、対照的な作風のイラストを多く楽しめる。イラストは主人公チームが中心。漫画形式のイラストもアリ。

電脳天国　緒形悠

http://yuogata.fc2web.com/index.htm

『KOF』をはじめ多くのアーケードゲームのイラストが楽しめる。『KOF』ムックに掲載されたショートコミックにインスパイアされたイラストがオススメ！

月華無双　霧嶋美琴

http://popup11.tok2.com/home2/gekkamusou/

イラストは『KOF』だけでなく、管理人オリジナルも多く掲載されている。アッシュのイラストは女性的な雰囲気も出しており、違った魅力を感じる。

GGG　69丸

http://www.69maru.com/aq714/ggg/

主人公チームがさまざまなシチュエーションで描かれているイラストがオススメ！　なお、女性向けという位置付けのサイト。

ClearBox　ことほ

http://white.freespace.jp/rhythmic-c253t/

かわいいアッシュのイラストが満載。お絵かきBBSは常にファンでにぎわっている。アクセスしてその盛り上がりを共感してほしい。

zigoro13　春野ルル

http://www.hcn.zaq.ne.jp/tako/keikoku.htm

淡い色のイラストや赤で塗りつぶされた背景など、独特の「KOF」世界を楽しめる。アッシュのほかに、K'やウィップのイラストも掲載。

砂糖工房　佐藤晴風（さとう）

http://kaede.sakura.ne.jp/~coronas/index.html

『KOF』中心のサイト。「database」というコンテンツでは、年代ごとのキャラクターカラーやプロフィールなど、細かい設定が掲載されている!!

妄想統覚劇　イマーム

http://www.interq.or.jp/blue/maple/

イラストとともに、アッシュのウェブコミックを楽しめる。SNK関連のリンクが充実しているので、ぜひともチェックしてほしい。

DASH RASH　聖月（みづき）

http://black.pussycat.jp/

通常のイラストからお絵かきBBSで使用したイラストなどを掲載。待ち受け画像としてK'やマキシマなどがダウンロード可能。

induction Lock　vine_k2

http://www5b.biglobe.ne.jp/~m_kajiya/another/induction.htm

庵中心のイラストサイト。ちなみに作者のオリジナリティあふれるアニメーションイラストが設置してあり、独創的な世界を味わえる。

のほかま　ちーかまぼこ

http://www.kusamoku.com/cheekama/

野球と格ゲーのイラストが中心。その両方を満たすゲームというと『ジャスティス学園』になりますが、『KOF』のイラストも多数掲載しています。

DERRINGER　gira

http://sak2-1.tok2.com/home/DERRINGER/

イラスト中心のサイト。サイトの壁紙となっているアッシュをはじめ、かわいいものからかっこいいものまでさまざまなテイストを楽しめる。

心に太陽　長瀬かい

http://www5.ocn.ne.jp/~hxh/

イラストおよびコスプレ写真が掲載されているサイト。イラストもさることながらコミック展開する動画アニメと小説がオススメ!!

fenrir　黒乃あひる

http://popup6.tok2.com/home2/ahiru/

イラスト中心サイト。画面いっぱいにアッシュが描かれている。アイコン化されたアッシュやクリスがとてもかわいい！

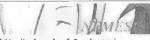
バリスタ203系統　しゃも

http://www.geocities.jp/shamo_sp/

庵と京がメイン。アッシュは4コマ漫画などに登場する。4コマ漫画はギャグテイストであるが、イラストはシリアスな調なものも掲載。

☆★クロノユメ★☆　計る人々

http://kuronoyume.fc2web.com

イラスト中心サイト。掲載されているのは「KOF 2003」の主人公チームが中心であり、彼らのやり取りを表現したイラストが描かれている。

NEMESIS　神威露躯

http://nekoroku.fc2web.com/

主人公チームがいろいろなシチュエーションで描かれているサイト。ほかにアーケード作品では「pop'n music」や『beatmania II DX』を掲載。

MELONSOUL　澄

http://reimari.jp/~free/1/melonsoul/index.html

緻密に描かれたイラストを楽しめる。オススメはイラストのトップページで、SNKキャラが大集合したもの。シリーズのファンなら納得のサイト。

名作食卓　森里はむ＆三ツ矢佳祐

http://meisyoku.fc2web.com/index.html

二人の管理人によるイラスト系サイト。4コマ漫画やショートストーリーも掲載されているので飽きさせない構成となっている。

ROOT66　小和田ネジ

http://2style.net/root66/

独特のタッチで描かれる管理人の世界観はチェックしておきたい。デュオロンの誕生日を祝うアッシュとシェンのイラストがほほ笑ましい。

そのほかの注目サイト

このコーナーで『KOF』のキャラを扱ったのが過去2回……。それでも紹介できたサイトはファンサイト全体のごく一部というのが実情だったりします。やはり、10年もの年月を歩んできた『KOF』の奥深さを感じます。

今回、ちょっと毛色の変わったサイトとして「『KOF』用語の基礎知識（http://members.at.infoseek.co.jp/d_worm/）」を紹介したい。このサイトは、『KOF』に関する用語を細かく解説しているサイト。システム関連の用語からキャラクターの好きな食べ物までもレクチャーしている！

次にイラスト・同盟サイトをご紹介しよう。オススメは「ZN（http://www.geocities.co.jp/Playtown-King/9036/）」。ここの管理人は、同盟サイトである「アッシュ・クリムゾン同盟（http://www5d.biglobe.ne.jp/~hoshiz/ash/index.html）」も運営している。ここではメジャー検索サイトには無い、さまざまなタイプのサイトを見つけることが可能。通常のリンク集ではサイト自体を登録する必要があるが同盟サイトは、例えサイトを持っていなくとも参加できる。アッシュ好きの人はもちろん、それ以外の人でも気軽に参加してほしい！

「お気に入り」PLUS　『KOF 2003』の発売当初から、主人公チームのアッシュはファンサイトで人気を集めていた。今回、「Endless Light（http://www3.ctktv.ne.jp/~motida/D/enter.htm）」や「電脳HYPER ACTIVE（http://www.interq.or.jp/mars/kioku/）」ほか、掲載許可はもらえたけども紹介できなかったサイトの皆さん、ごめんなさい！

攻撃のための行程
設定資料集
GUILTY GEAR ISUKA Graphic Arts

今回は多少趣向を変えて、『イスカムック』と歩調を合わせる形で、イスカ登場キャラクターの「ライン飛ばし攻撃」の絵コンテ、画面設定原画を紹介。開発者たちの意図を感じながら、ムックと見比べてほしい。

©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

絵コンテ時に、鎖がまの動きの指定が詳しく描かれ、それが原画陣によって、見事に具現化されている。

AXL LOW アクセル＝ロウ

SOL BADGUY ソル＝バッドガイ

ソルのライン飛ばし攻撃。絵コンテは、体の動きを描くために、服を着ていないものが多い。

SLAYER スレイヤー

KY KISKE カイ＝キスク

指先まで丁寧に描かれた原画である。相手を見据える目の表情も見どころだ。

ギルティギア鶍(イスカ)［設定資料集］
BRIDGET
ブリジット
ヨーヨーを操る手の動き、手首の返しが絵コンテで詳細に指示されている。ベールをつまむ手の動きにも注目。
I-NO
イノ
のけぞるイノ。帽子の叫ぶ時の表情も面白い。イノが起きあがった時の、不敵な笑い方も、妖しさを感じさせる。
コミカルな動きが面白いスレイヤー。そのコミカルさを、いかに二次元的に定着させるかも腕の見せ所だ。
JAM KURAUDOBERI
蔵土縁 紗夢
アクロバティックな動きは、すべて絵コンテ時に指示がされている。体の移動がよくわかるコンテだ。
171 ARCADIA

イカリのような重いものを振り回していても、メイの持つかわいさは損なわれていない。

鎌がモーフィングする攻撃。途中、鎌の動きだけ抽出して作画されている。

コンテに軸足の指示が描かれ、どうやって力を伝えているのかが指示されている。

羽の広がる様子が、先端まで丁寧に描かれている。体の移動、手のしぐさも自然に描かれている。

ZAPPA ザッパ

絵コンテなし

ザッパのみ、絵コンテが存在しない。口の周辺を詳細に描かれている虫が気持ち悪い。

FAUST ファウスト

これまたリーチの長さを活かしたファウストの攻撃。一瞬突き出すオシリが、イマイチかわいくない。

POTEMKIN ポチョムキン

手のリーチの長さを活かし、全身を支えながら足で攻撃する。一瞬突き出すおしりがカワイイ。

CHIPP ZANUFF チップ=ザナフ

振りかぶる動きに、一瞬「和」を感じさせるチップ。タメの後、一気に力を解放する。

BAIKEN 梅喧

絵コンテの中に、蹴り足と引き足、上半身の回転等、重心の動きが詳細に描かれている。

ANJI MITO 御津 闇慈

一瞬の力の解放が、扇子の動きとともに見事に描かれている闇慈。なぜか表情が楽しそうだ。

EDDIE エディ

影（エディ）が変質してタコになる攻撃。一瞬潜るところまで、コンテで指示されている。

MILLIA RAGE ミリア＝レイジ

髪のモーフィングがうまく描かれているミリア。竪琴の弦も、一本一本丁寧に描かれている。

VENOM ヴェノム

キューの動きが別で描かれているため、キューを持っていない原画になっている。画面と見比べてほしい。

ゲーマー用語の基礎知識

今月のテーマ 『メダルゲーム』

「メダルゲーム」とは“メダルイン・メダルアウト”の原則を守ったゲーム機を差す。メダル以外の物が入ったり、出てきてはダメなのだ。

街頭電脳遊戯語録

がいとうでんのうゆうぎごろく

担当・イラスト：閃屋

大型ステーションタイプのメダルゲームでは、ビデオゲーム的要素を取り入れたものが増えている。今後も広がりを見せていきそうな、新ジャンルのメダルマシン用語もまとめてチェックしよう。

▼あ行▲

預け入れ【あずけいれ】in the charge

□システム

手持ちのメダルをお店に預かってもらうという、メダルゲーム特有のシステム。メダルをお店の外に持ち出すことは風営法によって禁じられているため、遊びきれないメダルをお店に預かってもらい、定められた期限内に引き出して使用するというシステムが取られている。この期限や、預け入れのルールはお店によってさまざまである。ちなみに、お店が預かり証を発行することも禁じられているので、メダル会員証には枚数すら印刷されていない。

アテンダント・ペイ【あてんだんと・ぺい】attendant pay

□システム

直訳すると「店員による払い出し」。「ハンド・ペイ」とも呼び、コレクトしてもゲーム機がメダルを払い出せず、店員から受け取ることを差す。これが必然的に発生する状況は、マシンに定められた払い出しの上限を超える当選があったときや、クレジットメーターの上限を超えるコレクトがあった場合など。メダルゲームのプレイヤーなら、一度は体験してみたいのが～と言える。（類）コレクト）

ウェイジャー【うぇいじゃー】wager

□システム

かけたメダルの枚数のこと。これと同じ意味でよく使われる単語が「ベット（bet）」で、ウェイジャーには「賭事」や「かけた物・金」という意味が含まれ、ベットには「かけの対象」という意味が含まれる。一般的にはベットが使用されているが、人気機種『COOL104』シリーズは、常にウェイジャーを使っている。（同）ベット）

オッズ【おっず】odds

□システム

①メダルに限らず、カジノや賭事で一般的に使われる単語で、日本語では「かけ越し」という意味が当てられている。ベットしたものが何倍になって返ってくるかを示す数字、すなわち倍率のことを指す。賭事の基本公式は、「bet(wager)×odds＝win」となる。

▼か行▲

カジノ【かじの】casino

□システム

ルーレット、ダイス、カード遊びなどの賭博ができる娯楽場のこと。ラスベガスが有名で、だれもがその名前くらいは聞いたことがあるだろう。カジノのゲームとメダルゲームの違いは、カジノでは獲得したチップを換金するが、メダルゲームではメダルそのものが払い出され、これを換金したり持ち帰ったりできない点。ちなみに、カジノの賭博の中でも有名なものが「バカラ」。最近ではアルゼの「シャッフルブロス　バカラ」や、アトラスの「ゴールデンバカラ」など、メダルゲームにもバカラを扱ったものが登場している。花札やトランプを使って手札の合計を9に近づける「おいちょかぶ」に似た、トランプの手札の合計下一桁を9に近づけるゲームである。

コレクト【これくと】collect

□システム

当たったメダルの払い出しを受けること。スロットマシンなど、ダブルアップゲームがある機種では、当たったメダルをダブルアップさせるか、コレクトするかを選択しなければならない。メダルゲームをプレイするためには必須の用語である（類）アテンダント・ペイ）。

▼さ行▲

ジャックポット【じゃっくぽっと】jackpot

□システム

「大当たり」を指す言葉のことで、英語圏では「hit the jackpot」（大もうけする、金持ちになる）というように日常会話でも使われるほど一般的な言葉。ポーカーでジャック（jack）のペアか、それ以上の当たり役が出るまで、賭け金をとっておいた（pot）という積立て賭け金制度が語源といわれている。最近では、大型ステーションタイプのメダルゲームに「プログレッシブ・ジャックポット」というシステムが多く見られる。これは、すべてのプレイヤーが投入したメダル枚数を累積して、大当たりの配当とするもの。だれかが当てるまで、少しずつ配当が上がっていく。当たり枚数の上限が非常に高いのが特徴。

ステーション【すてーしょん】station

□筐体

複数のプレイヤーが同時に参加できるマスメダル筐体における、各プレイヤーの端末部分を指す用語。マスメダル機の中でも、「モンスターゲート」や「スターホース」など独立したステーションを持つものを「マルチステーションタイプ」と呼ぶこともある。昨今では、このタイプが主流となりつつあり、「ロールプレイング・メダルゲーム」や「メダル麻雀」など新しいジャンルを次々に生み出している。

用語の種類　用語の系統と分類表記：□開発　……開発サイドか元となる用語　プレイヤー　……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック／□システム□……ゲームシステム、ルール／□全般□……TCGに関連した名称、事柄／□WCCF□……『WCCF』に関連した用語、事柄／□アヴァロン□……『アヴァロンの鍵』に関連した用語、事柄

ゲー語のツボ

スロット【すろっと】slot

□システム

コインを入れてレバーを引き、回転する絵柄がそろった結果によって、当たりはずれが確定する自動ギャンブルマシンのこと。英語ではコイン投入口の意味で、自動販売機一般を～マシンと呼ぶ。回転する絵柄の機構によって、ビデオスロットと、メカスロットに大別される。回転する絵柄がモニタ表示の場合はビデオスロット、円柱型のリールが実際に回転する構造のものをメカスロットと呼ぶ。また、リールの数とベットできるライン数を合わせて、マシンのタイプを表すのに使う。例えばリールが九つあって、8ラインにベットできる場合は「9リール8ラインスロット」という（図参照）。

▼た行▲

ダブルアップ【だぶるあっぷ】double up

□システム

獲得したメダルをすべてかけて、メダルの数を倍増させるゲームにチャレンジすること。～に成功すれば獲得したメダル数は倍に増えるが、失敗するとゼロとなる、のるかそるかをかけるゲーム。ちなみに「ハーフダブル」というものもあり、これはメダル半分の獲得を確定させておきながら、残る半分をかけて倍増させるゲームに挑戦するというもの。手持ちのメダルすべてをかける～と異なり、失敗しても半分は確実に獲得できるため、リスクが少なくチャレンジしやすい。

チャッカー【ちゃっかー】chacker

□筐体

メダルが通過することで、液晶スロットの回転など何らかのアクションを起こすきっかけとなる、筐体内部のゲーム上のチェック機構のこと。もともとチェックするという意味で「チェッカー」と呼んでいたが、パチンコ業界において「着火」とひっかけて呼び始めたことがきっかけで～と呼ばれるようになった、といわれている。形状はCR機のチューリップ型が有名だが、メダルゲームではメダルと同じ大きさの穴やセンサーなどさまざまで、ただの溝のようなスリットが最も一般的。

トップライン【とっぷらいん】top line

□システム

スロットマシンで、最高のシンボルが一列に並ぶこと。スロットマシンに限らず、そのマシンの最高の役やジャックポットなど「大当たり」が出た瞬間を指してこう呼ぶこともある。「トップアワード」とも呼び、訳すると「最高の賞」という意味になる。

▼は行▲

プッシャー【ぷっしゃー】pusher

□システム

筐体の中のメダルを押し出す機構のことを指し、そういった機構を持つ筐体全体のジャンルのことも指す。一定の距離を一定のタイミングで行き来し続け、メダルを押し出しているものが多い。また、～が引ききったときにできるスペースと、メダルが貯まっている場所を「～フィールド」と呼び、ここから押し出されて落ちたメダルがフレイヤーに払い出される。昔は～だけで十分にメダルマシンとして機能していたが、最近では、ビデオスロットなど、ほかのさまざまなアクションを発生させる機構として組み込まれている場合が多い。

▼ま行▲

ミレナリー筐体

【みれなりーきょうたい】

mirenally kage

□筐体

アルゼの開発した、ツインモニターを持つ新型筐体のこと。二画面を使ったゲームを楽しむことができ、ハイスペックなボードの差し替えによって、遊ぶことができるゲームの内容を変更できる汎用筐体。旧シグマ社製ツインモニター筐体の名機「ミッドスラント（MS）筐体」の後継機種ともいえる筐体。これまでのアルゼの「COOL104」シリーズは「MS筐体」が使われてきたが、最新作「COOL104 JOKER」は～で登場した。ちなみに、ツインモニターの一つが傾斜したスラントタイプとアップライトタイプの2種類があり、新作が続々と発表されている。

▼わ行▲

ワイドプッシャー WIDEISM SP-02

【わいどぷっしゃー】wide pusher

□筐体

メダルの投入口・払い出し口のシステムに斬新な特徴のある、ナムコのメダル筐体の名称。筐体にメダル投入レールがあり、払い出し口からこのレールにメダルを押し出すだけで、簡単にメダルを連続投入することができる。メダルの投入・取り出しの一連の動作を座ったままの楽な姿勢で行なうことができるので、いちいち下の方のメダル払い出し口からメダルを拾ったり、手にまとめて持つという従来のアクションが必要無くなった。7インチワイド液晶ディスプレイや、SYSTEM10を搭載していて、表現力が豊かなことも特徴。

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「ネットワーク」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者に図書カードをプレゼント）。アンケートのスミでもよいので、トシトシと送ってくださいネ～！

あて先は、
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

用語の種類　記号表記の種類と意味：(同)……同義語を表します。／(類)……類義語を表します。／(対)……対義語を表します。／例＞……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています

まじかる猛者通信 第15発

帰ってきたチャイルズクエストの巻

発行　2003年5月1日

国見高校が排出したスーパーストライカー・平山相太選手ことマスターグレードえなり君の活躍により、ググッとアテネが近くなったニポンサッカー界。この調子で、パドルマニア2」でも奮闘してほしい今日のこのごろである。

担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康/Trick Star）
イラスト：天野シロ

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）

アイドルといえばゴールドアイドルでコスト無視な一面にニヤビクしつつ、ステロタイプなSGに怒髪天を衝く毎日。忍びたいが忍べないようで忍んでいる毎日にポタリス。

編集でそ（通称しもでん）

賞味期限は短いが、能力値はハリ高低差激しい娘が二～三名かつお互いライバルでひとつよろしく。セット売りされてる娘よりゃ、単品の80年代王道風が好み。

田渕健康（通称ケソ）

真性眼鏡っ子だけを集めた"クラス娘。"などを結成すれば、絶対（話題性だけは）いけると思うのですが、一度熟考してみてはいかがですか？　なんちゃってね！

幕張ストレートをぶっとばせ

まさ　そんなこんなで、今回もAOUを大闊歩してみたが、感触はどうだね君ら。

でそ　ん～、カード系ゲームの隆盛はいいが、ビデオゲームは軒並み減少。その反面、我らがココロ休まれり中小ゲセはますます厳しいだろうて。

ケソ　昔はゲセへ行くのに、ポッケの中に小銭だけで良かったんスけどねぇ。今は鞄にデッキやカードをパンパンに詰め、ガンダムF90Pばりの重装備でのゲセ通いですë！

まさ　ムフリ。ようやくゲセにもネクストジェネレーションが本格的に訪れたって感じSA→NE！

ケソ　後はネオジオ大往生！

まさ　今回のアトミス移行をもって、ネオジオ・シバゥ確認！（擦）となったわけだが、まさに燃え尽きたという言葉がふさわしかったさなあ。

ケソ　退役を記念し、マガヅンで"ネオジオを作った男たち"とかИНКの"プロジェクトX"とかやらないんスかね。

まさ　ネオジオがこの世からキレイさっぱりとストナサンシャインを喰らったかのごとく消え去るわけではない。今後も世界の至る所で、ちびっ子たちに夢と希望、『ゴーストパイロット』や『キャプテントマディ』を与え続けることだろう。

ケソ　ううっ、そっスよね。

謎の男　あの……わざとらしくネオジオ総括をしていると ころ申し訳ないんですが。

まさ　フー!?

マッスル北裏（以下**筋肉**）　新婚ホヤホヤで、見たいテレビ番組も制限されてるナムコ担当編集の北裏です。ちなみに、ナムコブースにある『アイドルマスター』はやりましたか。

まさ　なにかね、その『哀$マステル』なる悲しげな響きを持ったタイトルは？

筋肉　ナムコが参考出展している"アイドル育成ゲーム"ですよ。『ドラクロ』と同機構のカード書き換えシステムを使って、自分だけのアイドルを育てるゲームです。

まさ　ムス。おそらくは、育てたアイドルをプレイヤー同士で戦わせて、『ドラクロ』真っ青の激ファイトが楽しめるという按配であろう。

筋肉　あわわ、1ミリともゲーム内容に掠ってないですよ。

でそ　でも、育てたアイドルを、ほかのプレイヤーと競わせるというのはホントだろ？

筋肉　とりあえず、一度プレイしてみてくださいよ。

ダップセ　やらいでか！

わき上がれ闘志 業界レジスタンス

筋肉　今バージョンで育てるアイドルは一人だけですが、製品版は九人の娘が登場する予定です。あ、ちゃんと眼鏡っ子もいますよ。

ケソ　……先読みありがたう。

筋肉　まずはデビューに備えて地道な訓練を続けつつ、数々のオーディションを突破して、知名度を上げていくのが目的のひとつです。

まさ　ふむ。歌やダンスのレッスンを繰り返しながら、アイドルとしてのスキルを上げていくのか。

でそ　レッスンはタッチパネルを使ったミニゲームになっているわけか。

筋肉　もちろん、悲喜こもごもの突発的なイベントが発生するのもお約束です。

まさ　それは鉄拳トーナメントに強制出場させられたり、60階建ての塔に昇らされたり、地底探検に連れて行かれたりするわけかね。

筋肉　そんなダップセ風味の味付けは無いでんがな。

ケソ　んじゃまあ、とりあえず始めてみるのさ。

謎の声　ヘイヘヘイヘイ!!　待ちやがれオンドレども!!

SE・カッカカカカッカッッ!!

（激しく靴音を鳴らしながら踊り来る音）

ケソ　フー!?

謎の声　猛者通には初登場ッ!!　ナムコの一人暴走特急・小山順一朗参上じゃい!!

筋肉　だ、だれかと思えば、名（迷）プロデューサー、小山さんじゃないですか。

小山P　おう、ボン、『トラック狂走曲』以来じゃのう！

ケソ　あ……ぐばあ！　この『アイドルマスター』をプロデュースしたのはまさか……。

小山P　おうさ。トラック野郎や悪魔のZから純真アイドルまで、遊びをクリエイトしまくるのがワシの仕事じゃけんのう。

まさ　守備範囲幅広すぎ～ル公爵といえるだろう。

小山P　ええか、もともと『アイドルマスター』は、『ドラクロ』の次に、ゲームカードを使ったナムコタイトルとして三年前ぐらいに制作へと踏み切られたんじゃ。

ケソ　さ、三年前って、『ガハハ一発堂』などではっちゃけてたころじゃないですか。

小山P　そうじゃ！　そのころからナムコは未来型アイドルの模索を始めておったのじゃ！

筋肉　大体、どうして『ドラクロ』の硬派な世界観から、いきなりアイドル業界なんですか？

小山P　『ドラクロ』の企画が上がってきた時、ワシは思った。「うむ、これからのゲセはファンタジーじゃい」と。なら、ワシにとってのファンタジーは一体なんじゃろうなあ……ということで、浮かんだのが"アイドル"なんじゃあああ!!

一堂　ぐば！

小山P　だれでも一度は憧れるじゃろう。自分の手でアイドルをプロデュースして、ユニット組ませ、横アリ浜ーナの客席をいっぱいにしてえと！　なあ、ボン!!

ケソ　ギギギギ。アイアンクローをかけながら問い詰めないでくださいë!!

まさ　なるほど。ならば、このゲームが発売された暁には、ジャンルは「ファンタジー」になるわけさな。

小山P　いや、それはまた別。AOUが終わるころには、オンドレらのドタマをアイドルソウルでパンパンにしちゃるけんのう。なお、ゲームは絶賛開発中ゆえ、今回の内容と製品版では変更点があるかもしれんので、そこんとところ4649!!

俄然盛り上がるAOUナムコブース。このどこかに高速移動する小山プロデューサーが！

アイドリング伝説エリクソン

小山P　まずは芸名決定からじゃ。名前はアイドルを評価する才能のひとつじゃけんのう。

まさ　キタ！　"海の王様エメラルディア"とかはどうかね。

筋肉　ちなみに"おまかせ"を選ぶと、過去のナムコヒロインの名前も出てきますよ。

ケソ　凄っ、80年代から最新作まで、幅広くフォローしていますね。

でそ　アチャ一択で（鼻息）。

ケソ　アウ。時間切れで勝手に決まってシ☆モウター。

でそ　天現寺ひろみとはまたマニアックな……。

ケソ　最初はデビュー目指して歌唱力、ダンス、外見の魅

猛者語録

3月号ウロボロス戦役当選者発表！　「描き手：まさ、テーマ：テムジン」。応募総数17通（少な！）うち正解者三名の中から選ばれた猛者は、広島県　ツァヤ!!　我ら三名の詰め合わせ物をプレゼント。返品不可である。ちなみに読者の珍解答は、凱聖クールギンやマグマックスあたりか。まぁ、見えなくもないがな。番外編では、セガ運営部のチャロンっ子関口氏、ヒットメーカーの西村氏の両名は、3月号発売直後に開口一番「あれテムジンでしょ？」とあっさり正解。あれが普通にサーフィンラムだと分かっちゃう思考回路もどうなんだと思った初春でした。

力を高めていくのか。
まさ　初日からゲッターガッツを注入しながら、スパルタ育成さな。
小山P　よう聞けオンドレら。このゲームで重要となるのは、ただ単にパラメータを上げていくことではないんじゃ。
ケソ　え？　でも、基本は育てゲーなんじゃないんスか!?
まさ　プレイヤーは、スケジュール管理に気を付ければいいのではないか説。
小山P　おどりゃ、ソレは夢を忘れた古い地球人の考え方じゃ！　ええか。このゲームでワシらが訴えたいのは、いかにして、自分なりに〝キャラクターに愛着を持てるか〟じゃい。
でそ　そ、そういや……編集部のアイドル神体・さ～たりんこ編集長が、いつか言ってたぜ……歌がうまいアイドルはシンガーと称され、演技がうまいアイドルは女優となる。そうなった時点で彼女たちはアイドルではない。完成されておらぬがゆえ、その少女は〝アイドル〟と呼ばれるのだ……と。
ケソ　ヌナ？
でそ　アーティストでもなければ声楽歌手でも、ダンサーでもない。決してほかの職種では許されぬ「下手でも魅力的なら成立する」という、ある意味、負の魅力を有した特殊なパラメータを持っているのがアイドルであり、そうした味わいこそがアイドルの醍醐味……編集長は三軒茶屋の夕日を見ながら、そう熱っぽく語ってたぜ……。
ケソ　お、おお、何だか深い。
まさ　〝アイドルは、どこまでいっても、未完成〟(まさ心の一句)というわけだな。
小山P　その通り。我々は、いつも危なっかしい我が子のステージを見守るママのような心境で、アイドルを見守っていくことになるのじゃい。
ケソ　じゃあ、生かさず殺さずに、適度にパラメータをセーブしながら……。
小山P　おんどれらは、何かといえば数値・パラメータに変換しよる。もっと本気で、打算抜きで情熱を傾けたいと思わんのかい!?
ケソ　ヌグ！　今、すっごくいい言葉で説教されてりゅ感じ！
小山P　歌が下手ならそれでええんじゃ！　ダンスで足が絡まるなら、それも結構！　アイドル工場から出荷されたようなありきたりの娘じゃ、ワシらの心をつかむことはできんのじゃ！　負の要素を抱えながらも、それを補って余りある魅力を引き出してやること……それがワシらの仕事じゃけんのう！
筋肉　ということは、各種パラメータ要素が、そのまま一般的に〝加点対象〟となるようなシステムではないんですね？
でそ　弱点があっても、ゲーム内でそれを魅力として十分に成立させられる道筋があってくれれば、いつまでもやり続けられるんだけどな。
小山P　安心せい。その点も含めて、現在は絶賛調整中じゃい。完成まではまだまだ険しい道のりが待っているが、畏れずに突き進むつもりじゃい。
ケソ　『トラ狂』のショートカットの如くですNE。
小山P　肝心なのは結果ではなく、どれだけ自分がゲームの中のアイドルたちと、本気で接する時間を築いていけるか……その積み重ねが、一人ひとりの『アイドルマスター』というゲームを形作っていくことになるということっちゃ。
まさ　心、洗われました。
小山P　アイドルを育てるということは、自分の分身を作るわけじゃねえ。個々の性格を汲み取りながら、彼女たちが一番輝ける道を用意していってやるのが、己の役目じゃい。
でそ　まあ、従順なアイドルを作ってもつまんねーしな。
筋肉　他人の目を気にせずに、自分が心から応援できるアイドルを育成するのが、このゲームの正しい遊び方なんですね。
小山P　そういうこっちゃ。

ゲーム小ゼル
大変だ！火星人がせめてきた！
あれ？おどろかない？
エイプリルフールだからって火星人はムリだったか…

アイドルのカスタマイズはしっこちびるほど膨大！　でも眼鏡っこは一人！

～戦い終わって神々の黄昏～

筋肉　とりあえず、ゲームの中での1ターンともいえる三日間を遊んでみてどうでしたか？
ケソ　どうもこうも。俺のゴーストがヤバ井って叫んでますよ。
まさ　衣装やアクセサリーなど、キャラクターのカスタマイズが恐ろしく多いのがポイント高いっぺれ～。
でそ　ぜひ、ヘッドフォン端子を付けるべきですな！
小山P　衣装や曲の人気ランキングなどは、ネットワークで全国の傾向が分かる仕組みにする予定じゃい。それにより〝流行のアイドル〟の形がどういうものであるか判明するんじゃ。
まさ　ムス。それにより、流行にのっとった王道をいくか、あえて風潮に逆らったマイペースで行くかをも選択できるというワケかね。
小山P　流行の方向性で、ゲーム中のオーディションの競争率なども変動するので、デュープロとしての采配が問われる要素ともいえるのう。
筋肉　製品版では、女の子を数人集めてユニットを組ませることもできるんですよね？
小山P　今のところは最大三人までじゃい。ちなみに、どの娘をセンターにするかで曲の感じやコーラスパート、ダンスパターンなども変わってくるので、その組み合わせをすべて見るのは至難の業じゃのう。
でそ　……つーか無理なんじゃ。
小山P　ワシらはこのゲームを通して、〝すべてのユーザーに、アイドルがいる日常をプレゼント〟したいんじゃ。
　家でゲーム機のスイッチを入れればすぐに会えるんじゃなく〝あえてゲーセンに会いに行く〟というところを大切にしたいのう。
ケソ　個人で筐体買うというのはイカンですか。
小山P　だから、ゲーセンでやれと言っとるじゃろうがボン(アイアンクロー)。
ケソ　うぐぐぐぐぐ！　ギブ、ギブ!!
小山P　携帯メールなどと連動した企画もいろいろと考えておるので、楽しみにしとくがええ。
でそ　それって、しばらくゲーセンに行かなかったら、アイドルから悲しげなメールが届くとか!?
小山P　フフフフフ……さまざまな悶絶企画を準備中じゃ。

タッチパネル式でアイドルとコミュニケーションを重ねていく。ストレスない操作性がグッド。

まさ　ともあれ、このタイトルは新しい形でのゲーセンの活性剤になることは間違い、あ、ねい。
ケソ　僕は自分が担当するアイドルのハッピを作って、ゲーセンに行きますë！
筋肉　……。こんな痛いプレイも、アイドルのいる日常をプレゼントするってことですか？
小山P　人の数だけアイドルがいて、その数だけ接し方がある。遊び方はオンドレらにお任せじゃ！　それに対応できるだけのデータ量と、ゲーム性は盛り込んでおるつもりじゃい！
ケソ　遊ぶよ、俺たち！　アイドルと一緒にピリオドの彼方を目指すよ！
でそ　で、本誌デスクとしては、発売日が気になるところなんですけど。
小山P　あ、あのっ、そのっ、じ、実はまだ、発売日どころか、正式発売も決まってなくて……もじもじ。
でそ　こ、ここまで作ってて何やってんですかーッ！
ダップセ　ナムコさん、早く発売してください!!
（つづく）

アイドルのステージを見守る時は、リングサイドの丹下段平の心境が味わえる！(遼)

©窪岡俊之 ©2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED　※画面は開発中のものです。

「アイドルマスター」についてもっと知りたいというカルマ高き者は、ナムコオフィシャルwebページへ(http://www.namco.co.jp/) GO！　この号が発売されるころには、特設ページが作られている予定だ！　みんなで『アイドルマスター』を応援しよう!!

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めるんです。

ゲームメーカーからの 生のメッセージがガッツリと読めてしまう当コーナー。一部に熱狂的なファンがいるとかいないとか……。

さて、今回の共通質問は、東京都のボビー君からいただいた「今年のバレンタインデーにもらった、orあげたチョコレートの数は？」です。

みなさんはいくつもらい、またはプレゼントしましたか？　今回の回答は自慢から言い訳めいたものまでさまざま。中には女性なのにチョコレートを頂いちゃった人もいたみたいですよ。それってうれしいのかな？

KONAMI
コナミ
吉田

『麻雀格闘倶楽部3』好評稼動中！　新モード「全国オンライントーナメント」を制し新称号を手にするのはだれだ!!!

©2002 2004 KONAMI
http://www.konami.co.jp/

最近虫歯で甘いものはひかえて……。決して言い訳じゃOTL。

SNK PLAYMORE
SNKプレイモア
yuzuko

すっかり春めいてきた今日このごろ～。
KOF2003ムック本の評判も上々で!(^^)!
冒頭のFALCOON作コミックはSNK WORLD (http://www.snkworld.com/) にてセリフ翻訳を掲載してますので、ぜひチェックしてみてね♪

Official Website: http://www.snkplaymore.co.jp/

1個。あげたけどほとんど自分で食いました……。

薫風舞う花吹雪。ぼたんモチ喰え
ポチにゃ大会の凄ワザをめでる春おぼろ
初級アタックで1分31秒を切ってみたい
もの。

2004.4

http://www.aiky.biz/

沢山きて困ったネ。食べきれなかったよ。でもさ、くまだくんの方がもっと多かった。やっぱりネ。

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO
彩京
開発部
よしだ

花粉症の季節になってしまいました。くしゃみやら涙やら大変なんです。こんな時は花粉にやられないように家に閉じこもっておとなしくしてるのが一番かしら。いえ、別に私は花粉症じゃないので家に閉じこもってゲームしてたいだけなんですけどね（笑）。

http://x-nauts.com/PS2/HG/
http://www.x-nauts.com/

片桐：あっ，吉田君。はい，義理チョコよ。

CAPCOM
カプコン
東京宣伝チーム
テラ

暖かくなったり、雪が降ってみたりと微妙な季節ですが、順調に「闘劇」も近づいてきましたね。選手の皆さん頑張ってください！　「闘劇」のタイトルにエントリーされている『ストリートファイターⅢ 3rd』ですが、プレイステーション2版の発売が決定しました！　『ハイパーストⅡ』同様に豪華特典付きの限定版も企画中です。発売はまだ先になりそうですがご期待ください！

量より質が重要なのですよ！　数も無いけど……。

ADORES
アドアーズ
松沼

そろそろお花見の季節ですね。お花見といえば東京では上野が有名でしょうか。上野には昨年オープンしたばかりのアドアーズ上野店とゲームファンタジアPARC（パルクと読みます）店がございます。ほろ酔い気分でぜひ、お立ち寄りくださいね！

店舗専用HP→ http://www.gamefantasia.co.jp/

10個のときもゼロのときも。今年は3個（義理）です。

SUCCESS
サクセス
広報より

ずいぶんと暖かくなってきて外に出るのがやっと楽しくなってきました。先日静岡に遊びに行ったときに「河津桜」という種類の桜が咲き始めていて少しびっくりしたんですが、「もう春が近いな～」なんて感じさせてくれました。そんなことを書いている僕の隣には花粉症の部長が鼻をかんでいます。

http://www.success-corp.co.jp/

A.バレンタインの戦績「0」……。

グレフ
アキラ兄さん

春はお別れの～季節です♪と同時に出会いの季節でもあります。新入学・新社会人の皆さま、新しい舞台で頑張ってください！　すみません、今月もこれといってネタはないのですが、来月にはちょっとした発表ができるかもしれません。ヒントは『BORDER DOWN』関連……。ファンの人はしばし待て！

http://www.grev.co.jp/

ハハハハハハハハ（乾）

アミューズメントヴィジョン
広報ウエ

お待たせしました！　エクストリームスケボーレースゲーム『オーリーキング』が今月末から稼動開始。手軽に、簡単に楽しめるゲームなので、ほかのゲームで疲れたとき、ちょっと気分転換に……。っていう遊び方もアリ。グラフィックやサウンドもかなりカッコいいので、一見の価値アリなのですよ。

http://www.amusementvision.com/

野球にたとえると6打席ノーヒットでした。

Sammy
サミー
販促GR
川口

「ランブルフィッシュでいうとだれ似？」
んー、スパイ・奥野（剃髪）でいいなら
「タイフォン」？

http://www.sammy.co.jp/

チョコの戦績？　『ランブルフィッシュ』なら2勝10敗ですが。

cave

ケイブ
広報L

『エスプガルーダ』のサントラCDはもう聴きましたか？　ボーナストラックの、さんたるる氏によるアーケード次回作イメージ曲はいかがでしたでしょうか？想像をふくらませて楽しみにお待ちください！

http://www.cave.co.jp/

今年はゼロ。あ，去年もゼロだ♪

Alfa System
アルファ・システム
NAOKI

桜の季節もきて、春らしい雰囲気になってきました。日向ぼっこが心地良いこの季節は、1年の中で最も好きな季節です。田舎の原っぱで飼ってた犬と寝転がって、まったりしていた子どものころを思い出します。でも、今この歳になって犬と原っぱに寝転がってるとただの変なオジサンになってしまうのでした（笑）。

http://www.alfasystem.net/

1個。取引先の女性から頂きました。

VISCO

ビスコ
広報
土筆てつや

4月に入り新しい生活が始まった方もいると思います。新しい環境に慣れるまで大変だと思いますが遊び心を忘れずに楽しんでくださいね。

http://www.visco.co.jp/

おいしく頂いたわん（前田利家）

TAKUMI

タクミコーポレーション
プログラマH

ども、ネタ切れした企画に代わって、私プログラマHが近況報告をします。気付けば3月になっており近所の庭には梅の花が咲いていました。「もう少し暖かくなれば縁側で羊羹でも食べながらお茶飲んで日向ぼっこしてる猫と一緒に一日ゆ～～っくりしてみたいなぁ」と思う今日このごろ……良いですよね？

http://www.takumi-net.co.jp/

ご想像に、まぁぼちぼちですよ。

（有）セイブ開発
「代理5号」

みなさんメダルゲームしてますか？
思うようにスコアが出せないときや、対戦台の殺伐とした雰囲気に疲れたときは、気分転換にメダルゲームコーナーに足を向けてみてください。新たな発見があるかもしれませんよ。というわけで9リールスロット『FeverSoccer』近日発売予定ですのでご期待ください。

会社の同僚から1個貰いました。

ヒットメーカー
西村ケンサク（27）

ついに『アヴァロンの鍵 Ver.1.20 新たなる召喚』の稼動が始まります。新たに52枚のカードを追加し、ゲーム性も大幅にパワーアップ。初心者にもやさしくなっているので、まだ未プレイの方はぜひ。なーんていってるうちに『WCCF セリエA 2002-2003 Ver.2.0』の稼動も、もうすぐ始まったりするんだなー。いやはや。

http://www.hitmaker.co.jp/

2トントラック4台分

TECMO

テクモ
つっちー

『NINJA GAIDEN』『DOAOnline』と……発売日の変更が続いてしまい、本当にごめんなさい！『NINJA GAIDEN』をプレイしていただいている皆様。まずはノーマルモードのクリア目指して頑張ってくださいね。それから、現在『NINJA GAIDEN』のオリジナルサウンドトラックが好評発売中。こちらもよろしく！

http://www.tecmo.co.jp/

あげたチョコは数知れず……。打率0割。イヤー。

SEGA

セガ
AMパブリシティ企画室
田中

今回の「アミューズメント・エキスポ」弊社ブースでは『ザ・クイズショウ』や『セガネットワーク対戦麻雀MJ2』、『ドラゴントレジャーⅡ』などが特に人気でした。映像出展ながら『Quest of D』にも注目が集まり、ユーザーの皆様の期待の高さを実感。
ところで『オーリーキング』はもうプレイした？

http://www.sega.co.jp/

息子がもらったものをありがたくもらった。

悠紀エンタープライズ
業務部
前田 涼

もうすぐ春ですね～。新しくなにかを始めるのにはちょうどいい時期です。就職、進学、引越し……。何かが始まるということは、何かが終わるということ。僕らの青春を担ったハード、ネオジオMVSは弊社『サムライスピリッツ零SPECIAL』にて終焉を迎えます。さらばネオジオ……こんにちは、アトミス。

http://www.samurai-zero.jp/

結婚する友人のいまだ会ったことのない奥さんから一つ。計2個。

namco

ナムコ
新井

ピーポーパーポーパートカー　俺たちゃ警官（ネオポリース！）がーいろーじゅ　街燈ー　な・ぎ・た・お・せー（シェケラベイベー！）　ゲームの中ではー俺らが法律ー　でーもさきおととい　駐禁きられたよー（オマイガーッ！）　そーんな悔しさは　ゲームで解決ー　はーんにん追うのはー　二の次三の次ーそーいーや先月もー　歌ネタやったよねー

ハルウララなみ

SEGA-AM2
たくあん

みなさん、好評稼動中の『セガネットワーク対戦麻雀MJ2』プレイしてくれてますかぁ？　アイテム・段位・リーグなど、遊べる要素がいっぱいです。SEGA-AM2は夏に、『バーチャファイター4 Final Tuned』『Quest of D』も用意しています。みなさんのご期待に沿えるよう鋭意開発中ですので、お楽しみに！

http://www.sega-am2.co.jp/

聞かないで…不幸な数ですから（笑）

童
佐々木

暖かくなってきましたねぇ。
鍋の季節ももう少しで終わってしまいそうなので近々鍋大会でもしようかな。
ああ、おでんもそろそろ厳しいですね。
こう考えると日本の冬って食べ物が美味しい季節ですね。

http://www.warashi.co.jp/

3個

バンプレスト
イマリ

どーも。最近ファミコンミニの『スーパーマリオブラザーズ』にはまっているイマリです！　という訳で、わがプライズ事業部からもファミコン関連の商品を！4月にファミコンコントローラー型とゲームウオッチ型のカードケースが登場します。これで名刺交換したら、一発で覚えてもらえること間違いなし!!

http://www.banpresto.co.jp/

今年は土曜日だったのでゼロです。もちろん本命もナシ……。

セガ
メカトロ研究開発部
バブ　Taki

春ですね～。店頭に設置されていることも多いUFO CATCHER 7やUFO CATCHER 7 MAX Edition（大型景品対応機）で遊んでいただくにも心地良い季節となりました（^o^）。景品は一期一会ですよ。次に行ったとき、あ～もう無くなってるーなんて後悔しないためにも、気に入ったものがあれば、即チャレンジしてみてくださいね。

http://www.sega-mechatro.com/

今年は2個もいただきました。一応私、女なんですけどね（^^;

今月の質問は、京都府のアクセルベント君が送ってくれた「好きな格闘家と、その理由を教えてください」です。実在する格闘家だけでなく、ゲームキャラクターもオーケーとしたところ、ほとんどがゲームキャラクターになってしまいました。

●ブルース・リー、佐山聡、前田日明。マジで強そうなので。（猿渡）
●シェーファー、マキシマ、メカニモンク。機械の身体にあこがれちゃうから。（霜田）
●ガイ、ヴィレン、いぶき。コマンドで走るから。（杉田）
●三島☆ド根性ノ助選手。最先端の総合の技術を持ちつつ、自身の原点であるUWF系へのリスペクトを（宇野薫選手と同様に）忘れない格闘家であるため（次点は田村潔司選手）。（北裏）
●ガファリ兄弟、鷹嵐、田辺 哲男。弱冠一名格闘家じゃないかも。（伊丹）
●オスカー・デラホーヤ、フランシスコ・フィリォ、ボブ・サップ。初見のインパクトで選びました。（河野）
●『北斗の拳』のケンシロウ。剛掌波をよくくらいます。（鈴木）
●李小龍先生。截拳道は人の生きる道です。（高橋）
●リュウ、ケン。波動拳と昇龍拳があるから。（安藤）
●キング、アイヴィー、クリスティ。女性キャラクターだから。（小沢）
●麻宮アテナ、まりん、リン・シャオユウ。女子校生だから。（飯塚）
●ジャッキー・チェン。どんなに危険なシーンでも、命がけのノンスタントだから。（砂田）
●ガロン。ガードキャンセルのヘボさに惚れてしまいました。（勝田）

今回質問が採用された京都府のアクセルベント君には、アルカディア特製QUOカードをプレゼント。これからも質問お待ちしてます。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

SEGA WOW

SEGA WOW
うきうき

今ダイエットとクィーンがマイブーム!!　豚とか牛は食わんぞ！　て思ったら鳥いんふる……諦めてご飯の量を減らしてスポーツするしかない。フレディーって何であんなかっこいいんだろ？　兄貴系ってもしかして流行るのかな……今さら仕込んでも遅いかなぁ。

http://www.segawow.com/

内緒♪　でもチョコ嫌いです……。

タイトー
専属MC
松桐坊頭

ここだけの話、AOUでちらりと登場してたゾイドは「○ーサク○ューラー」「LZ○ュナイダー」の2機種だったんだけど分かったかしら？　ほかにもまだまだ隠れているみたいなので今からどれに乗ろうか楽しみだね、でもこの2機種は最初からは乗ることはできない。ライセンスカードを使用してある条件を満たすことにより乗り変えることができるのだ！

今年は2個かな、来年は本命チョコお待ちしてます（笑）

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

今月から新登場となるVGM(ビデオゲームミュージック)支援&研究コーナー、VGMラボ。
VGM関連のニューリリース情報だけにとどまらず、話題のCDにまつわるインタビューや分析など、
企画モノも充実させていくコーナーだ。
第1回は多くのニューリリースアイテムを受けて、いきなり増ページ!
そして『ギルティギアXX』サウンドインタビューも掲載だ!!

New Release

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオジオ's サウンドトラック 10th アニバーサリー メモリアルボックス

デックス エンタテインメント/DECX-0001 Now On Sale ¥15,540(tax in)

[DISC1] KOF '94 [DISC2] KOF '95 [DISC3] KOF '96 [DISC4] KOF '97 [DISC5] KOF '98 [DISC6] KOF '99 [DISC7] KOF 2000 [DISC8] KOF 2001 [DISC9] KOF 2002
[DVD] 特典映像集
1.KOF'94〜2002までのオープニング映像を一挙収録!
2.月刊アルカディア猿渡編集長インタビュー 猿渡編集長、KOFを語る!
3.月刊アルカディア編集部厳選 歴代KOF怒涛の連続技紹介!

KOFシリーズ10周年を記念し、CD9枚組&特典映像集DVD1枚がセットになった超豪華BOXセットが登場した。第1作『KOF'94』から第9作『KOF2002』までの音源をゲームオリジナルの状態、ノンアレンジで収録し、ファンにとっては間違い無く永久保存版となるアイテムに仕上がっている。

ジャケットは本誌でもおなじみヒロアキ氏による描き下ろし、初回特典として「BANG!AID」と名付けられたバンソウコウが同梱されている。

漢〈マスラオ〉〜卓球道2〜/すわひでお

コナミメディア/POCE-7319 Now On Sale ¥3,059(tax in)

1 スワヒリGO!!
2 クラクラバババン
3 Sabrina
4 ピッタリなのにお預かり?
5 Train
6 ジャン ジャン ジャン
7 Shake-Hand Racket
8 全力
9 School Life
10 オー・エス
11 漢〈マスラオ〉たちのララバイ
12 ホップ!スキップ!ジャンプ! 全12曲

現在全国5都市をツアー中、飛ぶ鳥を焼いて食べる勢いのウルトラテンションアーティスト・すわひでおの2ndアルバムがリリースされた。前作から約1年2カ月ぶり、心待ちにしていたファンも多いだろう。

『ポップン10』収録の"Sabrina"、PS2版『ポップン8』収録の"School Life"といったおなじみの楽曲を筆頭に、バラエティーに富んだナンバーを披露。この1年の活動がいかに充実していたかをうかがわせる、気合い入りまくりの内容だ。

頭文字D Arcade Stage SEGA ORIGINAL TRACKS

ウェーブマスターエンタテインメント/WWCE-31030 Now On Sale ¥2,500(tax in)

1 CAR SELECT 2 STAGE SELECT 3 RESULT 4 ITSUKI 5 KENJI (Ver.3) 6 SHINGO 7 SUETSUGU 8 ATSUO (Ver.3) 9 MAKO & SAYUKI 10 TOKYO KARA KITA FUTARI 11 KENTA 12 KEISUKE1 13 IKETANI 14 NAKAZATO 15 RYOSUKE ほか、全65曲

好評稼働中の『頭文字D ARCADE STAGE』から、Ver.1〜3すべての楽曲を集めたサントラが発売された。デジタルサウンドの制作全般に携わるウェーブマスターが立ち上げた新レーベルからのリリース第1弾。作曲はコンシューマーソフト『ファンタシースターオンライン』シリーズなどを担当した小林秀聡氏が手掛け、小気味良いユーロビートスタイルのダンスナンバーを多く聞かせる。なお、PS2版のサントラ「Special Stage」も同時リリースされている。

サイヴァリア2 オリジナルサウンドトラック プラス

ティームエンタテインメント／KDSD-00032　Now On Sale　￥2,940(tax in)

1 Opening　2 Select　3 Weakboson～GorgeCity　4 Boss#01　5 DMAL-4　6 Boss#02　7 Earth　8 Graviton　9 Boss#03　10 StageClea　11 Eta　12 Lastboss　13 Ending　14 Staff Credit　15 Gameover～NameEntry　16 Unused sound#01　17 Unused sound#02　18 LastBoss　19 Corony　20 Asteroid　全20曲

昨年11月から稼働しているシューティングゲーム『サイヴァリア2』のサントラ。本作の全サウンドはもちろん、『サイヴァリア』『サイヴァリア リビジョン』からも厳選した楽曲をリミックスして収録している。

サイヴァリアシリーズといえば、透明感と緊張感が隣り合わせの独特な音楽世界を築いた逸品。ピアノアンビエントをシューティングに導入した点は、今一度評価されて良いだろう。今後もシューティングのVGMから新たな発見があるかも、と予感させる1枚。

ギルティギア イスカ オリジナルサウンドトラック

ティームエンタテインメント／KDSD-00036　4.21 On Sale　￥2,940(tax in)

1 The GOD bites own lip in chagrin　2 Sheep Will Sleep (if you become fatigued)　3 Exceptional Routine Work　4 Drunkard Does Make Wise Remarks　5 Riches In Me　6 Drumhead Pulsation　7 Home Sweet Grave　8 The Irony Of Chaste　9 Lady Fascination　10 Push A Bush　11 Kill DOG As A Sacrifice To DOG　12 The Cat Attached To The Rust　13 Hunt A Soul　14 Confrontation　15 Might Is Right But Tight　16 Calculating King　17 Lost My Holdings　18 Peep　19 Hurry Somebody Up　20 The fellow (who makes it bored is killed)　全20曲

GGXシリーズは終始一貫してヘビーメタルサウンド、もっと大きくいえばギターサウンドを主眼としてきた。それは次のインタビューで石渡氏が明かしているように、GGXシリーズの世界と同義語と呼べるものだ。このシリーズ最新作のサントラでは、今までのテーマを中心に据えながら、他ジャンルへのアプローチを積極的に試みているのが非常に面白い。ゲーム同様、音楽的も野心的でありながら、従来の持ち味をきっちり残しているのもさすがが。

テーマ：GGXシリーズとヘビーメタル

"GUILTY GEAR ISUKA"

GGXシリーズの最新作として稼働中の『ギルティギア鶍』、
そのサウンドトラックCDがリリースされることになった。
作曲を手掛けているのは、おなじみ石渡太輔氏。
サウンドプロデューサーを務めたのはGGXサウンドを熟知する鈴木高雄氏。
『鶍』の目指した音楽、そしてGGXシリーズにおけるヘビーメタルについて話を聞いた。

ギターサウンドとイメージの具現化

―『鶍』の音楽的コンセプトの決定は、鈴木さんと石渡さんの間で行なわれたのでしょうか？

鈴木　コンセプトといっても、もう長年シリーズのサウンドをやってますからね（笑）。あらためて『鶍』のVGMはこうしよう、という話は出ませんでした。ただ、GGXシリーズの中心はギターサウンドだと思っていますので、『鶍』でもそこにこだわりを持っていましたね。

―『鶍』の楽曲制作で新たに二名の方が加わったのも、ギターサウンドの追求に関係が？

鈴木　楽曲アレンジとギターは、草野よしひろさんと大内哲也さんにお願いしました。この二人はギタリストで、タイプが違うんですよね。大内さんはアメリカンな感じで、レスポールを腰下に抱えて、ヒゲヅラでタバコを吸いつつ大らかなマインドみたいな（一同笑）。草野さんはデジタル系、ダウンビート命みたいなタイプだと思っています。

20曲のアレンジをお二人に割り振ったところ、うまい具合いに楽曲に個性が付きました。例えば大内さんがやったビーチの曲は、普通のギタリストが弾いたらポップになってしまうところを、男臭いアメリカンなエイトビートロックに仕上げてくれましたね。

―原曲を制作する石渡さんとしては、ギターの音色に対するこだわりはありましたか？

石渡　僕自身、本職のギタリストに至るまでの理解力が無いので（笑）、お二方にお任せした部分は大きいですね。アレンジしていただいた曲に対してチェックしたぐらいです。

―四つ打ちのリズムが導入されていますが、『鶍』ならではの新しい試みはいかがでしたか？

石渡　『鶍』のVGMは各キャラクターのテーマ音楽ではなく、ステージ固有のVGMですからね。ファンが聞いたときに、「今までとは違うな」という印象の曲を作りたかったんです。そこで、むやみに「コード感」みたいなモノを強調したくて、イロイロ試したんですけど……。

鈴木　シリーズで初めての試みとしては、レオパルドンステージの曲で、初めて歌か入ったことがありますね。

石渡　あれは歌っていうんですか？（一同笑）実は人の肉声をギターのメロの代わりに入れて

みました。レオパルドンステージの曲はスラッシュメタルの感が強くて、ギターのメロディーが合わなかったんです。そこで、楽器の代用に人の声を使いたくて、後ろのほうでチャチャッと人の声を入れてみたんですよ。

鈴木　ゲームセンターでは聞き取りにくいですが、CDの音質なら確認できると思いますよ。

——ちなみに、どなたの声なんでしょうか？

鈴木　某I氏とでもしておきましょうか（一同笑）。収録中、I氏は緊張されてましたね。例によってお酒を飲んでテンションを上げながら録ってました（笑）。喋っている言葉は、よく聞くと日本語なんですよ。エフェクトも掛かっているし、内容を聞き取るのは不可能だと思います。当てた人には石渡さんからプレゼントを差し上げますよ（笑）。

——曲作りではどの段階が一番楽しいですか？

石渡　僕の曲がアレンジャーさんの手によって完成したとき、リスナーの方々のことを考えて「これを聴いてどう思うんだろう」と考える時が一番うれしいというか、楽しい瞬間ですね。

——では、逆に一番苦労されるところは？

石渡　自分の作った曲が、音楽制作的にどのくらい無理があるのかなと考えると、つらいところはあります。

鈴木　よく石渡さんの曲について話をするのが、「メロディーとコードのどちらを優先したいか？」ということですね。コードに合っていないメロがある場合、「石渡さん、メロが正解でコードを直したいのか、コードが正解でメロを直したいのか、どっちなの？」と聞くと「いや、どっちも活かしたいんですけど」って（一同笑）。楽器が分かっている人間からすると……もう石渡ワールドですよね（笑）。

でも、石渡さんがこだわりたい部分だから実現したいと思いますので、違和感を分散させて際立たせない手法で作ることはありますね。僕もミュージシャン側に立たず、石渡さんの側で音楽全体を統括してきましたので、石渡さんのイメージをミュージシャン側にうまく伝えていくのも仕事かな、と考えています。

ヘビーメタルとの不可分な関係

——GGXシリーズの創世記、石渡さんがイメージしていたVGMは何でしたか？

石渡　最初はジャーマンメタルです。格好良さと歌心を両立させていて、それが格闘ゲームに合うと思っていました。ブラインド・ガーディアン以降をよく聞いていましたね。その後はブリティッシュメタルやアメリカンテイストのロックも好きになりましたが、根底にあるものはブリティッシュとジャーマンのメタルですね。

——GGXサウンドがヘビーメタルになった理由は分析できますか？

石渡　僕が格闘ゲームをプレイしている時、「殺伐と戦っているのに、何とも悠長な曲が流れているなあ」と思ったのが発端ですね。単純に「ヘビーメタルが格闘ゲームに合わないわけがない！」と確固たる自信はありました。

——ヘビーメタルとの共存は今後も？

石渡　ギターサウンドが主体である、というところからは外れないと思います。今後、新たに持ち込みたい要素としては、人の声を入れてみたいですね。完全な歌、というよりはリズム帯の一つとして盛り込んでみたいんです。完全な歌になってしまうとゲームと分離してしまうイメージがあるので、それを何とかゲームに合わせたい。人の声というものをパーカッション的に扱うところからでしょうか……。それに、昔からジャーマンメタルでは使われてきた手法ですが、オーケストラ色も強くしたいと思います。

鈴木　『闘』はギルティシリーズの楽曲のイメージを踏襲しつつ、新しいサウンドとしての世界観が始まった第一歩だと思います。

——お二方の考える「VGM」とは、どんなものでしょうか？

石渡　VGMらしさとは、まずBGMであること　ノーンを盛り上げるための音楽であることが大前提にあると思います　ただ、僕の場合はそれを完全な「背景」として溶かしてしまうのではなくて、曲の中でキャラクターの性格やバックグラウンドなど、プレイヤーがイメージを膨らませてもらえるようなVGMを作りたいと考えています。

鈴木　サウンドトラックというのは映画にしろゲームにしろ、必要不可欠な存在。映像と音楽、視覚と聴覚がそろってはじめてエンターテインメントが完成します。そのエンターテインメントを上手に伝えられるものが「VGMらしさ」だと思いますね。

海外のアーティストにギルティサウンドを聞かせる機会があったのですが、ゲームを全く知らない向こうのミュージシャンが「この曲は良いね、ヤツ（石渡さん）はクレイジーだ！」と言って喜んでいました（笑）。VGM、というか音楽で人を感動させられるというのは、素晴らしい仕事だなあ、と思います。

——最後に、GGXシリーズのファンの皆さんに一言、メッセージをお願いします。

石渡　音的な試みとしては初歩的なところからチャレンジしました。僕らの方向性としては、『闘』サウンドはGGXシリーズから一歩飛び出した感じなので、その違いを聞いてください。感想もお待ちしています。

鈴木　今回のサウンドトラックCDには、本編の曲のほかに、未使用曲3曲も入れました。進化したギルティサウンドを、ぜひ聞いてみてくださいね。

（敬称略　3月17日・横浜市内某所にて収録）

石渡 太輔（写真手前）……GGXシリーズの生みの親にしてゼネラルディレクター。『闘』には作曲などで参加。最近見た映画は『ホテル ビーナス』。モノクロ映像がスタイリッシュで、ストーリーにも素直に感動できた作品とのこと。
鈴木 高雄……GGXシリーズのサウンドプロデューサー。韓国焼酎の眞露（ジンロ）がお気に入りで、本場の眞露を出すお店を渋谷に二軒も見付けて最高の気分だとか。海外に行くことが多く、そのせいか日本の価値を再認識中

Video Game Music Laboratory

「GとFのおハナシ」

第十一回
Text by SEIYAMA

SEIYAMAプロフィール：『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するために結成された夢のハードロックバンド「A.S.H.」のキーボーディストを務めていた。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

読者の皆さん、ご機嫌いかがですか？　春は進人学のシーズンですね。出会いと別れの季節でもあります。新しい生活を始める人も、結構いるんじゃないかなと思います。楽しい新生活を送れるとイイですね、ワクワクしますね、ウキウキしますね。こんな時には、やはり軽快なテンポのメジャーの曲が似合いますよね？　といった具合で、自分の行動に合わせて頭の中で音楽が鳴ってしまうのは、一種の職業病でしょうかね……と感じているSEIYAMAです。まとまりのないまま行ってみましょう、第11回。

このコラムを毎号読んでくれている人には、いまさら言うまでもありませんが、「音楽コラム」なワケですよ、このページは。音楽にまつわるいろいろな事柄を取り上げて、それを題材として毎回お話を展開しているという。譜例もほぼ毎回掲載しているんですが……ふと思い返してみれば、「楽譜・音符の読み方」については一切触れてきませんでしたね。「そりゃマズイだろ」というコトで、今回はちょっとブレイク、「楽譜」のハナシです。

楽譜を読み書きする上で欠かせないのが、「音部記号（おんぶきごう）」です。音楽への関わりがあまり無い人たちにも、よく知られているのは「ト音記号」だと思います。小学校で習った（遠い）記憶があるのですが、「記号の渦の中心が示す、第3線がソ＝Sol（ト）であることを表す」記号です。英語では「G Clef（ジー・クレフ）」という名前のこの記号が、アルファベットの「G」を原型にしてつくられているということを、ずいぶん後になって知りました。この記号を基に記されている楽譜はなじみ深いだけあって、それほど読むのには苦労しませんよね？　そこから5度下ったところ（下第1線）に「ド＝Do」があります。

次は、ピアノを習っている人や、バンドでBassを弾いている人は読めないと困る「ヘ音記号」。それ以外の人だと苦手意識を持っていると思うのですが、どうでしょう？　「書き始めが示す、第4線がファ＝Fa（ヘ）」であることを表す」記号で、英語では「F Clef（エフ・クレフ）」……もうお分かりですね？　アルファベットの「F」をもとに記号化されています。そこから4度下（第2間）に「ド」があるんですが、この「ド」が前述のト音記号の示す「ド」から見て「1オクターブ下」になります。このへんがややこしいところですね。むしろこの「ド」の1オクターブ上の「ド」を基点に考えた方が、音高の相関関係を知る上でも理にかなっていて、後々ラクになります（譜例2）。

譜読み（楽譜を読むこと）が苦手な人たちの多くは、記された音符を「ド…レ…ミ…ファ…」というように、ト音譜表（ト音記号で音部が示されている楽譜）では下第1線の「ド」を基点に考えて読んでいるんじゃないですか？　だとしたら「基点になる音」を増やすことによって、譜読みはかなりラクになるはずです。そこでおすすめなのが、「ドミソシ・レファラド」法（勝手に命名）です（譜例3）。コレを覚えると、格段に読みやすくなると思います。慣れればスラスラと読めるようになる……ハズなので、苦手意識をかなぐり捨ててトライしてみてはどうでしょう？　今よりも、少しだけ音楽が楽しくなるかもしれません。

今回はここまで。また次回！

1：五線各部の名前

2：ト音譜表とヘ音譜表の関係

3：「ドミソシ」と「レファラド」

このようにして、楽譜を読む時の「基点となる音」を覚えることによって、格段に読みやすくなります。「慣れ」が必要ですが、まずは覚えてしまいましょう。もう楽譜なんかコワクない……？

マンガ:今井神

使って遊べる!! アルカディアクーポン

~闘劇の最終調整はクーポンで!~

春ですね~。春といえば、5月には闘劇が開催されちゃいます! 当日予選ももちろん開催なので、クーポンを使ってモリモリ練習して、闘劇に参加しちゃおう!

アルカディアクーポンニュース 改

エブリデイ、クーポン加盟店募集中!

今月は追加店舗はナシ。来月に期待です!

今月の新店舗

今月の新規店舗はありません。

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送:〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212
■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポン加盟店一覧●

都道府県	店名	住所	電話
静岡県	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11 30	☎0586-23-5125
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36 不二ヶ丘ハイツ1F	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	Waiwai広場	津島市蛭間町字桝田298	☎056-728-3433
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F~3F	☎077-523-7015
	ビクトリヤ(フウキグループ)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
	セガワールド甲西店	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメント ギガ(フウキグループ)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F~2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3 6 17	☎06-6633-8030
	GEME DINO阪急茨木店	大阪府茨木市永代町5	☎072-631-5507
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404~407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎06-4398-1224
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
	プレイハード ファイブオー店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル8F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
	プレイシティキャロット島大前店	松江市学園2-28-2	☎0852-27-6428
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-24	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
広島県	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	☎088-656-5044
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
高知県	プリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガワールド中津※3	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎0979-27-1255
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107 4	☎0985-26-7589

※**2トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※**3セガワールド中津**はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.12

徳島県 エンゼルランド徳大工前店

アクセス
JR徳島駅より徒歩15分。徳島大学総合科学部校舎から道路を挟んで向かいにある銀行の隣りです。

営業時間
10:00〜24:00

対応ゲーム
スロット以外すべてのビデオゲームで使用可。プライズマシンもOK！

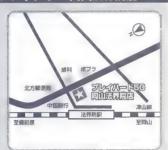
スタッフより
「GGXX #RELOAD」、「ソウルキャリバーII」が流行しています。未体験の方もクーポンで気軽にプレイ！

岡山 プレイハードファイブオー 岡山法界院店

アクセス
JR津山線、法界院駅より徒歩約5分。

営業時間
12:00〜24:00

対応ゲーム
スロットを除くビデオゲームが対応ゲームです。

スタッフより
格闘ゲームメインの店です。『月華の剣士第二幕』など旧作品の対戦台もあったりしますよ！

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
- 「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では1日1回使用が原則です。
- クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。
- 下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
- アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- クーポン使用の際にお店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えましょう。

都道府県	店名	住所	電話
北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町石沢字梶内1818	☎0295-52-4444
埼玉県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎070-5453-6776
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナIII	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1〜2F	☎047-395-1119
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1〜1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズサンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F〜3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F〜4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店※1	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F〜3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店※1	八王子市東町11 3 センチュリーステーションビル B1〜4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3200-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	GAME IN ナミキ	世田谷区松原2-27-14	☎03-5300-5747
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 L.VIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズスタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
神奈川県	AMワールドフロンティアミツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボール内	☎045-320-9291
	テクモピア向ヶ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
	プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	☎045-252-1164
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F	☎025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	アミュージアム上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	ゲームインさんしょう	富山市桜町1-3-1	☎076-442-0533
	セガワールド豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591

※1アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

2月15日
時点

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない
そんな相いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守ればだれでも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

©AIKY 2002,2003

分岐は十字の形がベスト

いわゆる「落ちものパズル」の本作では、各モードでプレイの形式が異なる。まず「ひとりでポチにゃ～」はCPUと対戦するステージクリア式。「ポチにゃ～アタック」は持ちタイム制で「上級」はレベル25に達したらクリア。「サバイバル」はクリアの概念が無いので、持ちタイムを増やしつつ、どれだけ多くのおじゃまを降らせるかを競う。

どのモードでもいかに早く複数の分岐を作れるかがキモ。実際のプレイでは「にゃん(ブロック)」を十字形に積んでいく。偏るブロック運を克服してどこまでスコアを伸ばせるか?

©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED. SUPPORTED BY CAVE

シビれる驚異のジュエル数

かねてから、その驚異的な点効率がトップレベルのプロギアプレイヤー間で大きな話題に上っていた「R.」氏。

長期間の沈黙を破り"結果を出しにきた"同氏にとっては、これまでのスコアも全く問題では無かったようで、残6にもかかわらず(残機ボーナスは1機に付き500万点)実に1000万点ほどの更新を見せている。

ジュエル数に応じてショットの撃ち込み点が上昇し、プレイ中に加算される点数の大部分がその撃ち込み点という本作。前半での失敗を後半で取り戻すことができない反面、前半のジュエル数が多ければ、その分後半の点効率は高くなる。

つまり1周目の点効率の高い「R.」氏が今回トップに輝いたのは、ある意味当然ともいえるだろう。

満を持して表舞台に現れた「R.」氏だが、ハイスコア争いはまだ終わりではない。現在もトップを狙っているプレイヤーは多く、少なくとも九州、関西などに何人かの【ミリタント】プレイヤーがいる模様。

このまま同氏が彼らにトドメを刺してしまうのか? それとも、もうひと波乱あるのだろうか?

A：Tulip Garden **4'19"679**

KTL-ぷーぺら
アミューズメントスタジアム豊中（大阪府）

B：Metropolis **4'16"563**

ミキ八祭 はぁ～い！
アミューズメントスタジアム豊中（大阪府）

C：Ancient Ruins **4'16"459**

オレ流
アミューズメントスタジアム豊中（大阪府）

D：Imperial Avenue **4'17"689**

オレ熊流
アミューズメントスタジアム豊中（大阪府）

E：Cape Way **4'14"339**

大熊流
アミューズメントスタジアム豊中（大阪府）

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

© Original Game © SEGA © SEGA-AM2/SEGA, 2003
All trade marks used with permission of the owners.
AMD, the AMD ARROW Logo and combinations there of are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

新ドリフト走法発覚！

前回同様、二名のプレイヤー（それぞれA・Bコース、そしてC・D・Eコースのトップが同一人物）が2位以下を大きく引き離す結果となった。

現時点で、既に理論値までコンマ何秒というところまでタイムが迫ってきているようだ。

テクニック面では、今回の締め切り前に特殊なドリフト走法が発見されただけでなく、既に広くプレイヤー間に浸透している。

そのドリフト走法とは、通常のギアドリフト（一瞬ギアを一速落としハンドルを切る）を行なう前に、曲がりたい方向とは逆に一度車体を振っておくというものだ。例えば右カーブなら、一度左に車体を振った状態からハンドルを右に切り、ギアドリフトを行なうのだ。こうするとインへのグリップ力が上がり、よりスムーズにインを突けるためタイムが短縮できるのだ。

もはやこのテクニック無しでは、トップ争いに加わることが許されないほど厳しい状況になっている。

今後のトップ争いだが、2カ月連続で独走態勢にある二人に対して、"ドライブゲーマーの聖地"イミグランデ相模原店のプレイヤー陣をはじめとした、数多くの名だたるプレイヤーが「待った」を掛けてくることが予想される。

それらの動向を含め、よりヒートアップするであろう最速争いの行方は、今後どうなっていくのだろうか？ 非常に興味深いところだ。

©NMK 1994

連付き
7,634,950

(´・ω・`)
遊道楽箱崎店（福岡県）

勃発「撃ち込み勝負」。その行方は？

本作の主な得点源は、地形などの障害物や敵への撃ち込み点だ。

ここしばらく【連付き】【連無し】ともに、順調にスコアを伸ばし続けていた「やまも㋱」氏。だれもが彼の独壇場であると認識していたのではないだろうか。

しかしここにきて"ショボーン"こと「WSM-ちーまる」氏が11万点以上という大差で圧勝。今後の行方がまったく予想できなくなってきた。

10年前のゲームで勃発したハイスコア勝負、果たして両者の名勝負へと発展していくのだろうか？

©Sammy/IGS CO.,LTD.

3,248,600

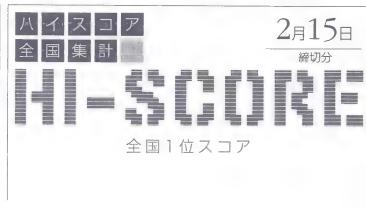
セイント
GAME'S MILK（京都府）

最高得点キャラは孔明先生

多段ヒット時のコンボ点が最も大きなウエイトを占める本作。ボス敵に対しての新しいコンボが一つ発見されれば、数十万単位でスコアが伸びる可能性がでてくるのだ。

通常のコンボは貧弱な孔明が最高得点キャラになっているのは、ボス戦で武将技を使用してのコンボ点が高いからだ。

具体的には、ボスを浮かせた後に七星転生を発動後、地焔術（B+C）中Aで発射される火炎弾でボスを拾い続けるという具合だ。これで99ヒットオーバーをたたき出せるのだ。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店鋪名
頭文字D Arcade Stage Ver.3	妙義 左回り	2' 53" 147	なんじゃも-Nja@★Cafeアンマキ組	個人申請 オートレストラン チューベー（愛知）
	妙義 右回り	2' 53" 168	神田ヌッコロシ団@初回集計魔神	個人申請 Jack&Betty 神田店（東京）
	碓氷 左回り	2' 46" 956	ドラミ	大久保アルファステーション（東京都）
	碓氷 右回り	2' 47" 125	神田ヌッコロシ団@初回集計魔神	個人申請 Jack&Betty 神田店（東京）
	赤城 下り	2' 22" 483		
	赤城 上り	2' 27" 730		
	秋名 下り	2' 57" 763		
	秋名 上り	3' 08" 669		
	秋名 下り（雪）	2' 21" 242		
	秋名 上り（雪）	2' 29" 493		
	八方ヶ原 往路	2' 20" 888		
	八方ヶ原 復路	2' 19" 965		
	いろは坂 下り	2' 58" 993	9・6@また全国大会やり隊	イミグランデ相模原店（神奈川）
	正丸 往路	2' 57" 862	MASA3	大久保アルファステーション（東京都）
	正丸 復路	2' 59" 789	神田ヌッコロシ団@初回集計魔神	個人申請 Jack&Betty 神田店（東京）
	土坂 往路	2' 40" 851		
	土坂 復路	2' 39" 882		
ビートマニアⅡDX 9th style	トランス	6,926	（ ´_ゝ`）	遊道楽箱崎店（福岡県）
デモリッシュフィスト	ヴァネッサ	43,205,100	HTR-YAS	デイトナⅢ（埼玉県）
	レオニード	32,158,800	期待されていない人	
	アンデッド	28,311,800	AXIOM-DEN	アババ天神橋店（大阪府）
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	タイム	2' 59" 33	えの木の美人ママに捧ぐZF-西風-KOL	ハイテクセガ盛岡（岩手県）
タイムクライシス3	1Pプレイ	4,914,080	ATS@500万点化が見えてきた	個人申請ゲームファンタジーランドKingJoy（愛知）
ギルティギア イグゼクス #RELOAD		29,264,800	すめタン仕事頑張ってくださいFJC	個人申請 ハイパーネオイクタ（福岡）
ボーダーダウン	6-A	310,936,720	YOH	個人申請 AMUSEMENT LAND KyontaGon&KentaGon（東京都）
	6-B	281,415,020		
	6-D	340,745,470		
ドルフィンブルー		1,490,660	あっちょんぶりけ	デイトナⅢ（埼玉県）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店鋪名
バトルギア3 Tuned	初級B 逆走	2' 24" 877	ANDY店長	プレイシティ 中央町店（鹿児島）
	弩級B 逆走	2' 53" 861	M.S2	
ハイパーストリートファイターⅡ ザ・アニバーサリーエディション		1,635,300	1日だけやってみました	GAME'S MILK（京都府）
アレックボードンアドベンチャー タワー&シャフト	タワー	6,305	FAI	フリーウェイ八戸店（青森県）
スペースインベーダーアニバーサリー	BASIC VERSION	25,150	SG-ELF37歳	ゲームBOX.Q2（愛知県）
	EXTRA VERSION	17,120		
エスプガルーダ	アゲハ	69,663,640	会長@T?C氏に5回も騙されました（泣）	グッディ21（東京都）
	タテハ	69,252,260	（～つ◇＾）＜横浜負け組	グッディ21（東京都）
ぷよぷよフィーバー	るんるん	801,024	SPD-Y.I	デイトナⅢ（埼玉県）
	わくわく	1,386,751	服部	ゲームBOX.Q2（愛知県）
	はらはら	1,321,324		
サイヴァリア2	シューティング	64,332,800	ケイたんのカッコに（#゜∀゜）=3の嵐	個人申請 アーバンスクエア アイアイ駅南店（茨城）
	バズ	185,028,900	まだまだ逝くよ～♪レベレベレベラ！TEN	個人申請 ハイテク遊園ニュースター（山梨）
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ	シングル・エゥーゴ	20,279	ウッツ	プレイシティ 中央町店（鹿児島）
	チーム・エゥーゴ	30,209	ヒポポタマス&スマタポポヒ	ゲームスタジオキューブ（東京）
	シングル・ティターンズ	19,558	ヒビキ	ゲームBOX.Q2（愛知県）

講評

今回は**ハイパーストリートファイターⅡ ザ・アニバーサリーエディション**から。基本的な点数システムも以前の作品を継承しているため、やはり最高得点キャラはスパⅡXリュウ。竜巻旋風脚&昇龍拳でゲージをため、真空波動拳を当てるという流れ。電源パターンの有無や敵の出現テーブルなどが、今後のスコアの伸びを左右するでしょう。

アレックボードンアドベンチャー タワー&シャフトはレバー左右とボタン1個で操作し、【タワー】はひたすら塔を登っていくというゲーム。内容がシンプルなだけに気を抜ける暇が無いようですね。

スペースインベーダーアニバーサリーは今作オリジナルの3Dインベーダーの2部門を集計。自機が一切パワーアップしない【BASIC VERSION】と最高2連射になる【EXTRA VERSION】。永久ループのようなので、10万点の達成に注目したいと思います。

大きな変化は無いものの、確実に大台へと近付いている**エスプガルーダ**。どちらの部門も2位との差が500万点以上という、信じられない大差が付いています。

サイヴァリア2は【シューティングタイプ】が初回以来の更新。「稼ぐどころか、落とし過ぎて何も稼いでないくらい」とのコメント付きです。バズタイプは最終面が11万バスで限界らしく、予選の重要度が増してきたようです。今回のスコアは最終面突入時6200万点（理論値から1000万点落ち）とのことです。

ATTENTION
個人申請はがきが少し変わりました!

君もチャレンジ! ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1:当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2:本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX(03-5433-7212)でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名 怒首領蜂大往生 | 集計部門(キャラ・コースなど) ひたすらモード
スコア(タイム) 1,192,296
面数 3周目5面 | 難易度 工場出荷設定(完全ノーマル)
備考 うさぎ=MkⅡ使用 残機×0 連付き(シンクロ30連) 同付き
達成日 2003年 12月 31日
得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)
残機ボーナスが無いので、できるだけ残機をつぶして稼ぎました。
永パ防止キャラのキツネが出ても、気合いで避けています。
点効率は1周クリア時……約30,000万
2周クリア時……役80,000万です
ゲームセンター 名前 あるかでぃあん三軒茶屋店
電話 03-5433-○×△□
住所 東京都世田谷区若林1-18-×△□
スコアネーム(最大20文字) ARC207@R1校
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長 蟹渡 将司
このほかに個人申請がある場合 ●申請方法と申請枚数 ハガキ( )枚 FAX( )枚

⬅ 個人申請ハガキ記入例

個人申請はがきに「このほかに個人申請がある場合」という項目が追加されました! 必要事項にチェック&記入してガンガン申請しよう!!

お詫びと訂正

アルカディア4月号のハイスコア集計において『式神の城Ⅱ』【ちびふみこ】のスコアネームに誤りがありました。以下のように訂正するとともにお詫び申し上げます。

式神の城Ⅱ	ちびふみこ	5,659,184,630	柚原このみ	グッディ21(東京)

また、アルカディア4月号のハイスコア集計ハイスコアクローズアップ内の『新・三国戦紀 七星転生』講評において「AAABの技点が高い張飛も~」とありますが、正しくは「AAAABの技点が高い張飛も~」でした。訂正するとともにお詫び申し上げます。

ゲーム名	部門	スコア	スコアネーム	店舗
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプA	415,344,311	常連一同へ「おまいらうるさい!」@太菱	GAME IN ナミキ(東京都)
	裏2周目 タイプB	390,110,604	SYO	
	通常モード タイプB	378,574,158		
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプB	2,433,085,320	Doh des shows! Aωξ	個人申請 ゲームランド(新潟)
ソウルキャリバーⅡ	タイムアタック	1' 26" 20	これで全キャラ?ヘレティックさきお	個人申請 プラザカプコン高知店(高知)
ゼロガンナー2	コマンチ	3,890,000	MGN-ひろせ@目標未達成	GAME IN ナミキ(東京都)
婆裟羅2	明智光秀	30,858,380	ゴッドハンド	デイトナⅢ(埼玉県)
怒首領蜂大往生	タイプA	1,685,921,170	KZK@雪苺娘を食べる程度の能力	ゲームBOX.Q2(愛知県)
宇宙大作戦チョコベーダー		174.5	GFA2-ISO	デイトナⅢ(埼玉県)
太鼓の達人4		1,798,300	ドンカッ!~太鼓、情熱@夜'z(ないつ)	個人申請ララゲームセンター(埼玉)
テトリス T.A. PLUS	ノーマル	573,824	はあはあマン	レジャーパレス(北海道)
ドラゴンブレイズ	ソニア	3,823,600	三茶鮫	GAME IN ナミキ(東京都)
怒首領蜂Ⅱ	実戦	836,506,830	5GL	個人申請 AMUSEMENT LAND KyontaGon&KentaGon(東京都)
ストリートファイターEX2	春麗	3,497,600	ささきあきえさん	個人申請 プレイシティキャロット巣鴨店(東京都)
バカバカパッションスペシャル		2,673,600	この店もうずっと炉利大杉謙の誤dスター公	グッディ21(東京都)
ステッガー1		5,233,200	パイプカットってどんな髪型なの?DBS	デイトナⅢ(埼玉県)
ブレイジングスター	ウィンディナ	69,425,510	HYAKU-F31/2-69XSti	アババ天神橋店(大阪府)
鉄拳4 Ver.C	風間 仁	1' 10" 08	MINA	アミューズメントスタジアム豊中(大阪)
ストライカーズ1945Ⅱ	ライトニング	3,268,700	ボム連マソ	個人申請 セブンアイランド(神奈川)
ライデンファイターズ2	雷電Mk-Ⅱ	111,159,820	2代目MK-Ⅱ担当ALZ-H.M	アババ天神橋店(大阪府)
ストリートファイターⅡ'ターボ	サガット	1,838,100	浅井にバカにされた男(神のおかげ)	アババ天神橋店(大阪府)
パロディウスだ!	たこ 連付	3,137,900	天馬屋	個人申請 ゲームUSA(兵庫)
	ツインビー 連付	3,083,000		
上海Ⅲ		119,100	♪未来の扉を開けるよPPP-いずみ	個人申請 GAME's WiLL
オーダイン	クリスタル	773,800	TEN	GAME'S MILK(京都府)
ダライアス	Z	8,549,170	ヘルニアM.B	トライアミューズメントタワー(東京都)
R-TYPE		2,469,400	見えない出口戦国人	個人申請 ゲームセンタードリーム(宮城)
トイポップ		201,450	おつかれ私㊙RMN?-ISN-経(つね)	デイトナⅢ(埼玉県)

機動戦士Zガンダム エゥーゴVSティターンズは命中、回避率以外にも、敵をダウンさせない攻撃を当て、タイムを短縮することも意識する必要があるようです。

発売日の関係で、ギリギリ今回の集計に入ってきた**頭文字D アーケードステージ Ver.3**は一人のプレイヤーが初回狙いで全部門に渡って高レベルのタイムを出してきました。惜しくも全部門制覇とはいきませんでしたが、このレベルのスコアをこれだけ多く出せるのは、相当な実力とやる気が無いとできないことです。非常に驚かされました。

ボーダーダウンは「はっしー」氏引退(?)後を受け継いだ「YOH」氏が怒涛の3部門更新。もはやライバルは居ないのでしょうか?

ケツイ 絆地獄たちのタイプAはこれまで「D.-」氏の影に隠れてきた「太菱」氏が、ついに裏2周目のクリアに成功。いわゆる真ボスありのクリアで、残1残ボム1とのこと。また、【裏2周 タイプB】も大きな更新です。どちらも1周クリア時は2億3000万点前後と、かなり稼ぎパターンが進化している模様です。

ソウルキャリバーⅡは今回の更新で「さきお」氏が全キャラ制覇ということになりました。とにかくラスボスが不安定で苦労したそうです。

表にはありませんが古いところでは**A.S.O.**で永久パターンが発覚したため、集計を打ち切っています。これはある方法で出現アイテムをパターン化し、「R」アイテム(取ると前の区間に戻される)を確実に出すというものです。

ハイスコア全国集計

2月15日時点

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。申請店舗の中でも、鹿児島県のプレイシティ中央町店は、ドライブゲームを得意とするハイスコア店舗。今後も九州地方を代表とする店舗の一つとして注目していこう。

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (タテハ)	60,108,410	全コ連-満	ALL 5/6 バリア100%
2	エスプガルーダ (アゲハ)	57,418,250	RAZ	ALL 5/6
3	式神の城Ⅱ (2P同時)	5,354,851,090	4研EPM	ALL 玄乃丈壱式 光太郎弐式 5ミス DP
4	セクシーパロディウス (こいつ)	2,386,400	SPクリアだけでいっぱいいっぱいです	ALL 連付
5	ギガウイング2 (カート)	3京1541兆2765億4611万5200	早く雷迅出ないかな…	ALL 連付 パターンもう忘れた

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	2'59"33	えの木の美人ママに捧ぐZF-西風-KOL	ALL ギース
2	エスプガルーダ (アゲハ)	59,093,630	もり。	ALL 5/6 バリア100%
3	エスプガルーダ (タテハ)	56,323,270	なし	ALL 6/6 バリア100%
4	サイヴァリア2 (シューティング)	39,340,600	PSY-DIA	ALL 残×1 B×0
5	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	304,145,249	久々@KYT	ALL 残×2

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	テトリス T・A PLUS (ノーマル)	573,824	はあはあマン	ALL 2'56"50
2	エスプガルーダ (タテハ)	56,810,950	OAM-なおき	ALL 残×4 バリア100%
3	ソニックウィングス リミテッド	1,779,700	あと6キャラ	ALL 連付 目玉 ひえん
4	ソニックウィングス リミテッド	1,701,600	あと半分	ALL 連付 目玉 アンジェラ
5	ストライカーズ1999 (X-36)	1,897,600	エニシングOK	2-7 連付

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ASO (連付)	10,000,000+α	木之本まいん	ALL 前人未到 初1000万達成!
★	ダライアス (Zゾーン)	8,549,170	ヘルニアM.B	ALL 連付 A-C-E-I-N-T-Z
3	あずまんが大王 パズルボブル(CPU対戦)	21,352,310	UMC(ふなっこのおまめさん)	ALL よみ クリア5回目ぐらい
4	ピストル大名の冒険	916,700	KSD-社長Ⓙ 次おわり	ALL 残0
5	グラディウスⅡ	2,076,590	さらば慶應! HPR総帥ピロ子	4-5 A装備 NewVer.

プラボ新潟店

新潟県新潟市堀之内南2-19-14 和同ビル 1F ☎025-245-9631

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (タテハ)	57,008,830	CSR	ALL 残5 枠6 バリア100% 妥協の巣 次は6000万
2	エスプガルーダ (アゲハ)	48,530,650	MR.	ALL 1ミス
3	ぷよぷよフィーバー (わくわく)	656,313	STR	15連鎖 9:43
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(チーム・ティターンズ)	22,631	ラ・クベ シュウ・タチバナ	ALL 9940/ニュータイプランクB/CPU撃破数13 12691/D 33
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(チーム・エゥーゴ)	20,869	シュウ・タチバナ ラ・クベ	ALL 11691/ニュータイプランクB/CPU撃破数27 9178/-16

GAME 702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル 1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	57,693,250	だめぽ…_¦￣¦○	ALL 残×5
2	エスプガルーダ (タテハ)	60,835,520	調教済みヒゲ奴隷	ALL 残×6
3	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	375,517,845	全一を獲ったらハウスボーナス支給!!	ALL 残×6
4	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	4'04"48	スコアアタックを強要するDQN㊙	ALL ギース
5	怒首領蜂大往生 (タイプA)	484,545,320	Naoki氏日記煽りの犯人は㊐	2-5 EX強化

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	50,800,660	STK-さつき	ALL 残2/6 ミス多すぎ
2	ぷよぷよフィーバー (るんるん)	167,645	微更新㊑	ALL
3	PRIDE GP 2003	1,125,400	㊑	ALL
4	あずまんが大王 パズルボブル (1人でパズル)	47,233,300	のんびり更新㊑	
5	パズルボブル3 (1人でパズル)	30,672,400	暇つぶし?	ALL

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	トイポップ	201,450	おつかれ私㊙ RMN?-ISN-経(つね)	ALL 大台達成!! 全面全滅
★	婆裟羅2 (明智光秀)	30,858,380	ゴッドハンド	ALL 残×0 2-1ボスでミス
★	ぷよぷよフィーバー (るんるん)	801,024	SPD-Y.I	ALL
★	ステッガー1	5,233,200	パイプカットってどんな髪型なの?DBS	ALL 連付 オリバー
★	ドルフィンブルー	1,490,660	あっちょんぶりけ	ALL AB連付 高いど～せ武器でね～よ

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン2 (A:Tulip Garden)	4'28"350	D@A	ALL F40 MT
2	ダライアス外伝 (Y)	7,499,880	AYA!!	ALL 連付 残×3 ボム×2
3	ダライアス外伝 (U)	6,038,090	AKA!!	ALL 連付 残×2 ボム×0
4	ドラゴンスピリット	920,410	AC-MASTER やちょ	ALL
5	ストライダー飛竜	149,600	鼻鈴@hangul	ALL 連付

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	エスプガルーダ (アゲハ)	69,663,640	会長@T?C氏に5回も騙されました(泣)	ALL 今月2回しかクリア出来ませんでした
★	エスプガルーダ (タテハ)	69,252,260	(～つ◇ ^) <横浜負け組	ALL
3	エスプガルーダ (タテハ)	17,443,170	全国シャケおにぎり友の会	ALL ノー覚聖
★	バカバカパッション スペシャル	2,673,600	この店もうずっと炉利大杉鋼の鎌dスター公	ALL 9-1-2ミス †兄さーばに負荷かけすぎ↓
5	怒首領蜂大往生 (タイプA)	77,720,690	【23cmは】ダンディ君【伊達じゃない】	2-1 EX

ゲームファクトリーマグマ 川越店

埼玉県川越市脇田町9-3 KスクエアビルB1 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	60,930,580	カレーキッチン ジャワ	ALL おーふーかりーウマー
2	サイヴァリア2 (バズ)	110,427,100	牛肉さよなら GダラのDTB	ALL バズるのみ!! ラスボスで7千万
3	ぐわんげ (賀茂 源助)	62,653,834	だめじゃにゃーか!!	ALL ムカデ、ネコなし、1ダウン
4	ストライカーズ1999 (X-36)	3,191,600	ERT上尾人	ALL 1周120.7万 2周ALL時2411万 ロシア面のコインが甘かったです
5	スーパーストリートファイターⅡX (リュウ)	2,966,000	瞳リョウことRMN?-究タイ997万君㊙	ALL 連なし300万狙っとく?w

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	54,406,230	にゅーマシンぱわー TGA-け～はち	ALL
2	式神の城Ⅱ (ふみこ・O・V)	3,136,312,890	TMK	ALL 壱式 銭12294
3	式神の城Ⅱ (ニーギ・G・B)	4,213,890,600	TGA-GOL @みかん	ALL 壱式
4	式神の城Ⅱ (ちびふみこ)	3,580,515,380	TMK	ALL 壱式 銭15654
★	アレックボードン アドベンチャー タワー&シャフト(タワー)	6,305	FAI	89 やさしい エンドレス

ゲー事典 ■プラボ新潟店 http://www.namco.co.jp/ ■ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●GAME 702(北海道)
なかなか移転できません。ビルもろとも潰れるか……。　BY ㊨

●釧路スガイゲームプルプル(北海道)
当店の常連は、スモポ祭りに浮かれています。

●フリーウェイ八戸店(青森県)
『アヴァロンの鍵』を入荷!!　『麻雀格闘倶楽部3』ともどもよろしくです!!　毎週金曜日は対戦会をしていますよ！　他県の皆さま、お待ちしております。

●ハイテクセガ盛岡(岩手県)
KOL先生をいぢめていたら、『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』をつなぎやがってみんながっかり。

●プラボ新潟店(新潟県)
今回も多数の参加どーもです！　これからもハイスコアトライアルをよろしく!!　また、ビデオゲームの1コイン2クレイベント実施中！　毎日がお得なプラボ新潟店、スタッフ一同お待ちしておりま～す!!

●デイトナIII(埼玉県)
『F-ZERO AX』が100円で3プレイになりました。

●ゲームファクトリー川越店(埼玉県)
川越に2号店がオープンしました！　めでたい！　その名も「ゲームマグマックス」！　いいのか(笑)？　闘劇に参加された方、お疲れさまでした。ギルティプレイヤーの新店員、絵馬君もよろしく！

●トライアミューズメントタワー(東京都)
ASO備考追加「100万ボーナス取得時点でスコアカウンター振り切り確認」とのこと。おめでとうございます。『怒首領蜂大往生 青』、『ダライアス外伝』、は期間限定です。お早めに！

●グッテイ21(東京都)
今月、当店では風邪がはやっていました。皆さまも体調を崩さないように体をいたわってください。

●大久保アルファステーション(東京都)
対戦台を増設しました。『KOF 2003』などの最新ゲームから『鉄拳 TAG』などの古いゲームまで合計33タイトルのゲームが稼働中です。ぜひ、ご来店ください。

●GAME IN ナミキ(東京都)
新潟県よりお越しのKAN$様、ご来店ありがとうございました～。基板にてご協力いただいてろいます、○ご夫妻様、○塚様、あらためてありがとうございます。当店の『ケツイ 絆地獄たち』は、画面がミニマム。ゴメンナサイ。

●中野ロイヤル(東京都)
毎月、第2、第4の日曜日は『スーパーストリートファイターIIX』大会を開催しています。みんな参加してね。

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルギア3 Tuned (弩級B 順走)	2'54"434	HUGO	インプレッサ S202
2	バトルギア3 Tuned (超弩級 順走)	2'46"500	HUGO	RX-7
3	ボーダーダウン (6C)	77,621,600	LoA	
4	式神の城II (ロジャー・サスケ)	2,881,145,340	LoA	5-2 壱式
5	ギルティギア イグゼクス #RELORD	5,350,900	山城さんのファン	ブリジット ALL M.O.Mモード

イミグランデ 相模原店

神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1　☎042-753-8881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン2 (E：Cape Way)	4'16"082	残業多すギル氏	F40、MT R16
2	アウトラン2 (D：Imperial Avenue)	4'19"884	ヘボすギル氏	F40、MT R15
3	アウトラン2 (A：Tulip Garden)	4'20"049	HIRO＊	F40、MT R01
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (妙義右回り)	2'53"218	きんぐ@小波マン	EA11R、MT
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (いろは坂下り)	2'58"993	9・6@また全国大会やり隊	CN9A

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (正丸往路)	2'57"862	MASA3	ALL アルテッツオ byプロジェクト零
2	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (八方ヶ原復路)	2'20"166	ロイ	ALL EG6
3	頭文字D ARCADE STAGE Ver 3 (秋名下り)	2'57"815	クレージー	ALL 86T byプロジェクト零
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (碓氷左回り)	2'46"956	ドラミ	ALL シルエティ
5	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (赤城上り)	2'27"752	カォス	ALL エヴォIII byプロジェクト零

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館

愛知県西尾市高砂町41番地　☎0563-56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス	4,099,400	M.A	スペシャルで残機つぶし
2	飛翔鮫	100,000,000+α	K.K	17-2で達成
3	グラディウスII (1-F)	100,000,000+α	K.K	10-5で達成
4	ドルアーガの塔	1,097,510	EXTARA-BIG-BLAST	1コインクリア
5	スターフォース	1,082,800	Y.S	1コイン16面

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ミヤモト)	16,503,380	御満連合軍♂♀X68 トウブンダイジョウブ	ALL ダイヤルの連付 C押し 12・15、4面221 予選1058 6面280
2	レイディアントシルバーガン (ステージ2)	22,431,380	Y.S	ALL B連 同付
3	蒼穹紅蓮隊 (屠竜)	26,569,425	ラスボス1/4のススメ 織赤	ALL B×5 コクベツII 1/4(泣)
4	エスプガルーダ (アゲハ)	46,033,800	BM-T.Y！	ALL 6/6 バリア75% 金塊800
5	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	345,861,051	1周2億点って何？	ALL 1周 1.89億 残×5 B×2

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14　☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	415,344,311	常連一同へ「おまいらうるさい！」@太發	ALL zuho様のウソ避け×8 ドゥーム×1
★	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	390,110,604	SYO	ALL 1周2.29億 残0 ドゥーム×1
★	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	378,574,158	SYO	ALL 残4 1周2.35億
★	ゼロガンナー2 (コマンチ)	3,890,000	MGN-ひろせ @目標未達成	ALL ラスボス大失敗 まだ終われません。
★	ドラゴンブレイズ (ソニア)	3,823,600	三茶鮫	ALL

ゲームランド おにごっこ

三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F　☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (土坂往路)	2'45"825	たくら	SE3P 26万Pt
2	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (碓氷右回り)	2'48"098	ストーン	汁8
3	新・三国戦紀 七星転生	1,516,100	ナナセ	ALL チョウウン 4面無し
4	新・三国戦紀 七星転生	1,687,900	参考女キャラゲーマーぢゃるくん	ALL 貂蝉 4面有り
5	ハイパーストリートファイターII ザ・アニバーサリーエディション	601,700	MTG	ALL

ゲームサファリ穂積店

岐阜県瑞穂市穂積町馬場小城1-93-1　☎058-326-6537

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	61,215,970	醜!!男塾 山本	ALL ♡6/6 バリア100% 2P側
2	エスプガルーダ (タテハ)	58,375,210	醜!!男塾 FRK	ALL ♡6/6 バリア75% 2P側
3	雷牙 (連なし)	1,268,730	醜!!男塾 ゲームセンター組合 会長山本	2-5
4	ミスタードリラー グレート(インド)	673,395	醜!!男塾 ゲームセンター組合 副会長 FRK	ALL タイゾウ ノーミス 連付
5	ミスタードリラー グレート(アメリカ)	1,114,995	よゆうのよしもとくん	ALL タイゾウ ノーミス 連付

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15　☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア2 (バズ)	24,127,400	中野ガイル	4面 LV237 つながらない
2	レイストーム (R-GRAY1)	15,936,000	KTZ	ALL リハビリ中
3	パカパカパッション スペシャル	2,405,900	中野ガイル	ALL マニアック G2 95-94-94
4	パカパカパッション スペシャル	1,842,780	中野ガイル	ALL シルバー G2 72-80-87
5	パカパカパッション スペシャル	1,540,190	中野ガイル	ALL 協力 ミルカ 1人 85-87-93-74

アミュージアム草津店

滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンクスエア内　☎077-554-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 9th スタイル (アピアランス)	7,183	AFRO	ALL HS-3Ⓡ
2	ビートマニアIIDX 9th スタイル (ヘル)	7,277	AFRO	ALL HS-3Ⓡ
3	ビートマニアIIDX 9th スタイル (リミックス)	6,064	AFRO	ALL HS-3Ⓡ
4	ビートマニアIIDX 9th スタイル (ゴールデン)	6,927	AFRO	ALL HS-3Ⓡ
5	サムライスピリッツゼロ	5'36"98	ARTA	ALL ハンゾウ

アベニュー北口店

山梨県甲府市北口2-9-11　☎055-254-9565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (タテハ)	44,711,250	KDDI	ALL 箱6♡6
2	エスプガルーダ (アゲハ)	40,928,310	KDDI	ALL 箱6♡5
3	ポチッとにゃ～ (ポチにゃ～アタック サバイバル)	2'04"28	RMO	ALL
4	ポチッとにゃ～ (ポチにゃ～アタック上級)	7'27"65	ロリコンメガネオタク	未クリア
★	ポチッとにゃ～ (ひとりでポチにゃ～)	2,752,630	NGP-ANP	ALL

ゲームスタジオ キューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18　☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ (シングル・エゥーゴ)	18,273	スマタポポヒ	ALL リック・ディアス
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ (チーム・エゥーゴ)	30,209	ヒポポタマス&スマタポポヒ	ALL Zガンダム
3	アウトラン2 (ハートアタックモード)	1,306	A.M	ALL MT 288GTO
4	アウトラン2 (タイムアタックモード)	4'24"671	GARM	E MT Enzo Ferrari
5	フック	584,900	NAO	4面

GAME'S MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (タテハ)	56,796,870	トール	ALL
2	新・三国戦紀 七星転生	3,105,300	トール	ALL 呂蟹蟹
3	新・三国戦紀 七星転生	3,248,600	セイント	ALL 諸葛亮
4	サムライスピリッツゼロ	3'21"64	KFI-103の弟子 私も逃げ切りたかった	ALL 徳川慶寅
★	オーダイン (クリスタル)	773,800	TEN	ALL 連付 1ミス 1,281,790点

ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ぷよぷよフィーバー (はらはら)	1,321,324	服部	ALL MAX13連鎖 21分18秒
★	スペースインベーダー アニバーサリー (ベーシックバージョン)	25,150	SG-ELF37歳	4-9
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ (シングル・ティターンズ)	19,558	ヒビキ	ALL 地アッシマー 宇マークII
4	式神の城II (金 大正)	6,451,301,200	T.Y	ALL 弐式1ミス ×8:41303
5	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	240,545,725	元セガワールド豊明の店員(7回目)	2-4 1周 1.72億

マットマウスパートII

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	プロギアの嵐 (ミリタント)	231,506,470	R.	2周ALL 残6
2	ティンクルスター スプライツ	2,399,950	テスト帰り	ALL
3	ビートマニア・ザ・ファイナル(メロディック)	3,962	レイドリック	
4	ビートマニア・ザ・ファイナル(ボーカル)	3,736	レイドリック	
5	パカパカパッション	1,328,340	RAK@マリカたん ゼィゼィ	99-99-98-98

ゲー事典
■イミグランデ相模原店 http://www.aa.alpha-net.ne.jp/imigra/ ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/
■GAME-college http://www.college1.co.jp/index.html ■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/

●**ゲームスタジオキューブ（東京都）**
『ビートマニアⅡDX 10th スタイル』が好評稼働中！ 今回からエフェクターが復活して満足度UP。今月は『ポップンミュージック11』も登場。やりに来てくだしゃ～い♡

●**マットマウス パートⅡ（神奈川県）**
RAKさん、FROさん、今月もパカパカありがとうございます。R.さん、ビデオが落ちてしまってすみません。ギリギリMの皆さん、攻めに出ましょう。

●**イミグランデ相模原店（神奈川県）**
『アウトラン2』が熱い。『頭文字D バージョン3』も盛り上がっています！ 今後のスコアが期待できそうですね。ドラゲーをやるならイミグランデへ、ぜひお立ち寄りください。

●**ゲームコンドル駒形店（静岡県）**
だんだんと暖かくなってきましたね。ご入学、ご卒業される皆さま、おめでとうございます。もちろん新社会人の方も！ ちょっと遅れましたが、『エスプガルーダ』が好評稼働中！ お誘い合わせの上、ぜひコンドル駒形店へ！

●**ゲームBOX.Q2（愛知県）**
今月は多くの申請がありました。少ない月と偏りが激しい。

●**ゲームハウスピットイン（愛知県）**
受験も終わり、受験生の皆さんも心おきなくゲームで遊べますね（笑）。期待の新作2D対戦格闘『ザ・ランブルフィッシュ』を入荷しますのでストレス解消のため、対戦しに来てくださいね。

●**GAME-college（愛知県）**
3月より、毎月、第2、第4土曜日の夜にゲーム大会を開催!! 大会後、フリー対戦タイムがあります。どんどん参加してね。

●**天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館（愛知県）**
皆さまのおかげで天野ゲーム博物館は頑張っています。東京や静岡、北海道からフェリーを使って、『ダライアス』を楽しみに来てくださるお客さま、ありがとうございます。3月号の日経ゼロワンにも出ます。

●**ゲームサファリ穂積店（岐阜県）**
『麻雀格闘倶楽部2』があきたんバージョンになりました。

アババ天心橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	デモリッシュフィスト（アンデッド）	28,311,800	AXIOM-DEN	ALL 残×0 連同付
★	ブレイジングスター（ウィンディナ）	69,425,510	HYAKU-F31/2-69XSti	ALL 残×0 連付
★	ライデンファイターズ2（雷電Mk-Ⅱβ）	111,159,820	2代目MK-Ⅱ担当ALZ-H.M	ALL 2P側 連付 初代入院中
4	龍虎の拳2（ロバート）	2,663,483	摘発?!マジですか？池袋ぷるるんパイ在記	ALL ALLⓅ
★	ストリートファイターⅡ' ターボ（サガット）	1,838,100	浅井にバカにされた男（神のおかげ）	ALL ALLⓐ 連付 D×3ぐらい

プラボ浦上店
長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エキサイティングアワー	1,541,900	パズループおじちゃん	99+α
2	斑鳩（ノーマル）	27,879,100	T！M	ALL
3	てんこもりシューティング（初級）	950,890	連こもりじいちゃん	ALL 連付
4	スタートリゴン	609,570	KEN	ALL マニアック
5	ぷよぷよフィーバー（はらはら）	530,127	TES	ALL 11:17 MAX CHAIN15

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後桶又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボーダーダウン（6B）	142,807,560	AAA	ALL 連付
2	ソロモンの鍵	8,196,104	8bit	ALL
3	ティンクルスタースプライツ	2,493,997	センター試験1週間前	ALL メグィウス 42HITS 難易度未確認
4	VSスーパーマリオブラザーズ	2,294,200	CRW	ALL 1ミス マリオ
5	VSスーパーマリオブラザーズ	18,720,100	LUM	ALL 永パ使用 残×84 亀頭使用

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	63,664,730	穴埋めⓐ	ALL
2	ストライダー飛竜2	13,808,500	ANA KG	ALL 32:42 1600万落ち
3	マジックソード	14,400,133	たかし2号 ANA	ALL ライフ イージー設定
4	エスプガルーダ（タテハ）	60,543,770	ガッキー	ALL
5	雷牙	2,130,890	MK=R ANA	ALL

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計
熊本県熊本市黒髪5-4-62（ゲームプラザショールーム） 熊本県九品寺5-10-15（スポラ九品寺） ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ5	11,362,910	WSM-NOB	ALL 連付
2	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	349,583,582	お茶まにあKMT	2-5 ドゥームまで 1周2.06億
3	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	12,182,850	rgn	ALL 5面896万
4	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	6,468,092,970	キシリメイト333	ALL 弐式 ノーミス、アララ7ループ
5	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	5,597,695,480	ドンドコドングリス	ALL 弐式 6ミス

モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計
福岡県福岡市中央区[illegible]2-8-7 モンキーハウス本館 福岡県[illegible]1丁目2番3号 [illegible]サブカルチュア ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オペレーションラグナロク（連付）	7,564,500	WSM-ちーまる 趣[illegible]	ALL Ⓢ
2	エスプガルーダ（アゲハ）	61,772,740	もず	ALL Ⓢ
3	ストリートファイターZERO3（アドン）	6,316,200	G.M.C.DUO	ALL Ⓜ
4	ポチッとにゃ～（ひとりでポチにゃ～）	2,496,710	NO NAME	ALL Ⓜ
5	ポチッとにゃ～（ポチにゃ～アタック サバイバル）	3,492	NO NAME	ALL Ⓜ

アミューズメントスタジアム豊中
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号 ☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アウトラン2（A：Tulip Garden）	4'19"679	KTL-ぶーぺら	ALL F40 MT
★	アウトラン2（B：Metropolis）	4'16"563	ミキ八祭 はぁ～い！	ALL F40 MT
★	アウトラン2（C：Ancient Ruins）	4'16"459	オレ流	ALL F40 MT
★	アウトラン2（D：Imperial Avenue）	4'17"689	オレ熊流	ALL F40 MT
★	アウトラン2（E：Cape Way）	4'14"339	大熊流	ALL F40 MT

プレイシティ中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルギア3 Tuned（初級B 順走）	2'25"556	SKA9	匠 スカイラインGT-R TUNED[BNR34]
★	バトルギア3 Tuned（初級B 逆走）	2'24"877	ANDY店長	RX-7 TWIN TURBO TUNED[FD3S]
3	バトルギア3 Tuned（弩級B 順走）	2'52"545	SKN9	NSX typeR[NA2]
★	バトルギア3 Tuned（弩級B 逆走）	2'53"861	M.S2	インプレッサS202 STi version[GDB]
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs.ティターンズ（シングル・エゥーゴ）	20,279	ウッツ	Ⅱ ハイメガ-ビーム

遊道楽箱崎店
福岡県福岡県東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ4	6,105,330	成仏	ALL マルコ 5.6面に1ミスずつ
2	デモリッシュフィスト（アンデッド）	24,207,600	SSS	ALL 撤去記念
3	Gダライアス（オミクロン）	55,760,100	遊道楽の すごくないシューター	ALL 連付
★	オペレーションラグナロク（連付）	7,634,950	（´・ω・｀）	ALL 連付
★	ビートマニアⅡDX 9th スタイル（トランス）	6,926	（´ з`）	ALL

ジャスコ屋上プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ	3,463,988	Ⓜうさぎねこ	ALL ロードラン MAX46Hits
2	燃えろ！ジャスティス学園	1,743,300	1OIN	フリーモードALL 恭介、ティファニー、ひなた
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク	3,415,900	1OIN@穴ウメ	ALL A++
4	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	3,796,900	シッポ	ALL ディズィー
5	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	4,937,200	1OIN	ALL ノーマル モード ロボカイ

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 9thMIX	463,688,750	Shogo	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	763,400	BBB	ALL
3	ミスタードリラー グレート（インド）	652,310	D.D.D.	ALL
4	ドラゴンセイバー	586,600	S.S.MX	ALL
5	アンダーカバーコップス（ZAN）	6,301,150	K.A	

PLAY-HOUSE VIDEO-GAMEアスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツゼロ	9'13"84	Mr-Y.Y	ALL
2	新・三国戦紀 七星転生	523,300	Mr-AZX	8-5
3	ドルフィンブルー	611,080	Mr-K.K	
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	721,400	Mr-1FAO	ALL
5	鉄拳4（クマ）	2'44"91	Mr-S.A	ALL

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	2,186,651,820	ビデオ撮り記念	2周ALL EXY combo:3.188
2	ファイナルファイト（ガイ）	3,433,500	SIM @キツかった…	ALL
3	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	5,310,030,740	白兵王@次は54億めざします	ALL ×8:34878
4	ポチッとにゃ～（ひとりでポチにゃ～）	1,752,680	しゅう @エロッとにゃ～	分岐7 長さ24 ステージ5
5	エスプガルーダ（アゲハ）	57,725,770	OGU@ビデオ売ってくれ～！	ALL 6/5 バリア100%

ゲームインナハⅡ
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	48,845,430	PELA	ALL ライフ2/6
2	エスプガルーダ（タテハ）	50,665,780	TAO	ALL ライフ2/6
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS.ジオン（チーム・連邦）	33,046	タクミ&ケンスケ	ALL ガンダム×2
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ（シングル・エゥーゴ）	17,314	赤い彗星のシャア	ALL Zガンダム
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs.ティターンズ（チーム・エゥーゴ）	23,109	ハッピー大将&白白黒	ALL 12388+10721 Zガンダム×2

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	917,000	AKI	ALL
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ（シングル・エゥーゴ）	17,560	MYU	ALL
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs.ティターンズ（チーム・エゥーゴ）	24,161	チッチ&サリー	ALL
4	式神の城Ⅱ（金 大正）	2,131,283,540	のぶた	ALL
5	ストリートファイターZERO3（Rミカ）	2,265,500	しろたん	ALL

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D ARCADE STAGE Ver 3（碓氷左回り）	2'51"450	ユマー	ALL 晴れ RPS13改
2	頭文字D ARCADE STAGE Ver 3（赤城下り）	2'26"532	ミルフィー@西高withビーバー	ALL 晴れ EA11R
3	頭文字D ARCADE STAGE Ver 3（赤城上り）	2'33"268	カツオ	ALL 晴れ FC3S
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（秋名下り／雪）	3'33"019	ヒノミサミ	ALL CP9A
5	頭文字D ARCADE STAGE Ver 3（秋名上り／雪）	3'58"194	タクヤ	ALL GC8

ゲー事典
■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■アミュージアム草津店 http:www.amuseum.jp/ ■ゲームストリートミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm
■ゲームスポットハロウィン http://www.h5.dion.ne.jp/~maniwa/ ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml

●**アミュージアム草津店(滋賀県)**
闘劇参加者の皆さま、遠方からご来店された皆さま、お疲れさまでした。当店の代表者が全国で奮闘されることを願っております。

●**ゲームランドおにごっこ(三重県)**
すっかり春の陽気ですね。お花見も良いですが、春の新作で遊びましょう!! 『ポップンミュージック11』と話題の『ザ・ランブルフィッシュ』を入荷してお待ちしております。

●**ゲームプラザキューティ(大阪府)**
これが掲載されるころには、『ビートマニアⅡDX 10th スタイル』を入荷しています(2台入荷)! ぜひ、遊びに来てください。次回作の『ギターフリークス』、『ドラムマニア』、『ポップンミュージック』も入りますよ!

●**ミルカトル加納店(和歌山県)**
早いものでもう4月! 4月は待望の『ギターフリークス』、『ドラムマニア』の新作が登場! 順調に入荷していれば『ザ・ランブルフィッシュ』も2台入荷! ミルカは春も直球ストレートだ! ズンドコドーン!!

●**ジャスコ屋上プレイランド(兵庫県)**
ゲーム大会が、かなり熱くなっています。多数の参加をお待ちしておりますで、よろしくお願い致します。機種の要望があればスタッフまでどうぞ。

●**モンキーハウス本館&サブカルチュア(福岡県)**
DUO氏が恐ろしかったせいか、スコアの申請が少なめでした。 BY モンキーハウス本館

●**遊道楽箱崎店(福岡県)**
「ビートマニアⅡDX 10th スタイル」が好評稼働中です!

●**プラボ浦上店(長崎県)**
「日本で一番『カラフルハイスクール』をプッシュしているプラボ新潟店」か。ウチが押しているのはマリエルたんだってばよ。
BY 村上としあき(魔)

●**ゲームスポット大橋(長崎県)**
「KOF 2003」、『ギルティギア XX #リロード』、『ストリートファイターⅢ 3rd』、『機動戦士Zガンダム』の対戦が楽しく盛り上がっています。3Fにある20円と30円のゲームも、ますます充実!! これはもう来て遊ぶしかありませ~ん!

●**プレイシティ中央町店(鹿児島県)**
3月は別れの時期でありますが、出会いの季節でもあります。プレイシティでぜひ、ゲームを通じて仲間を増やしてください。当店に来てくださっているお客様は、本当に良い方ばかりです。遊びに来てくださいね。

お詫びと訂正

アルカディア5月号に掲載した情報に誤りがありました。ここに訂正するとともにお詫び申し上げます。

●P208のハイスコア店舗欄におきまして、グッデイ21で申請されたタイトル「式神の城Ⅱ」(ちびふみこ)のスコアネームが「柏原このみ」とありますが、正しくは「柚原このみ」になります。関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

ゲームサファリ穂積店

■ **住所**：岐阜県瑞穂市穂積町馬場小城町1-93
■ **TEL**：058-362-6537
■ **URL**：——

ゲームサファリ穂積店
穂積北中
サークルK
GS
糸貫川
至大垣
至岐阜
穂積駅

当店は、終日演歌が流れており、いつも店員と野郎だけです。野郎同士が好きな方や、彼女と別れたいカップルのご来店をお待ちしております。毎月、野郎限定のイベントを開催していますので、お気軽にご参加ください。醜男ゲームセンター組合の加盟店も募集中で～す。

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館

■ **住所**：愛知県西尾市高砂町41番地
■ **TEL**：0563-56-2670
■ **URL**：http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/

私は愛知県西尾市にある天野ゲーム博物館の館長です。すでにご来店くださって、知っている方も多いとは思いますが、レトロゲームで遊ぶなら当店しかないと思います。日本に一台しか無いゲームばかり設置しておりますので、テレビや雑誌の取材を受けるほど忙しいです。よろしくお願いします。

ハイスコア集計店 募集

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計

(アルカディア7月号掲載)は
2004年
4月18日(日)
までに出されたスコアで、
4月21日(水)
当日消印まで有効です。

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com

Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA"
Official HomePage

PC http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode http://www.arcadiamagazine.com/i/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri ■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.html ■プラボ浦上店 http://www.namco.co.jp/
■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/ ■プレイシティ中央町店 http://playcity.hp.infoseek.co.jp/index.shtml

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

Extra chapter.

達人に憧れ　匠になった男

ー『エスプガルーダ』スコアトライアル優勝者インタビュー完全版ー

Clover-HPW-TAC

「エスプ」の名を冠するゲームだったのでどうしても勝ちたいと思っていました。

Side：ESPGALUDA

『エスプガルーダ』スコアトライアルの一位を見事獲得した、TAC氏にインタビューを行なった。

ー早速ですが、「アゲハの方がスコアは高い」というのが一般的な見解ですが、タテハで挑戦した理由は？

TAC　最初はあまり深く考えてなくて、覚聖死界中のショットが気持ちいいから使っていました。あと、周りの人たちが使うキャラはアゲハばかりだったので「だったら、タテハでやろうかな」という軽い感じですね。

でも、タテハでも稼げるポイントがあるということを知って、最終的にアゲハよりもスコアが高くなる可能性が、ごく僅かですがあったので狙ってみました。

ー今回の勝因は、キャラ性能の差でしょうか？

TAC　言いにくいですが、キャラ差ではないと思います。どう考えても、アゲハの方が高くなりやすいですから、たぶん70万～80万点くらい差が付くと思います。

ー「アゲハの方が高くなる」と思う理由は何ですか？

TAC　ほとんど撃ち込み点でしょう。後は使いやすさ。アゲハは、ボタンを押す回数で与えるダメージを調節できますが、タテハは時間で調整する必要がある。だから、やっぱりアゲハの方が稼ぎやすいと思います。

ただ、タテハにも長所はあります。ザコがたくさん出てくる所では、ワイドショットを活かして画面上部で破壊できるから、聖霊石を稼ぎやすい。それでも、特定のボス戦で数万点伸びる程度ですね。また、スコアが伸びるポイントとしては、ラスボスの最終形態を覚聖切れの状態で撃破すると、金塊が出現するので6万点くらい伸びますが……ビビってやりません（笑）。

ーガードバリアの使用回数と使用ポイントは？

TAC　1面で1回、2面で2回、4面で1回、5面前半で1回というところですね。

ー最終的に目標とするスコアを教えてください。

TAC　要所要所で現時点の自己ベストをつなげられれば、7千150万点くらいは出そうな気がします。

ーあと一ヵ月あれば出せたんじゃないですか？

TAC　あと一カ月あったら、結構苦痛になっちゃいますね。自分の中では、今回のスコトラで一段落です。

ーもう終了してしまうんですか？

TAC　はい。ただ誤解してほしくないのは「つまらない」とか「やり込み要素が少ない」からではなく、自分にとって『エスプガルーダ』とは、短距離離走のようなもので、今回のスコトラには全身全霊をかけて臨んだからです。

（左ページに続く）

「捨てゲー」はしないように。「同じプレイ」もしないように。

Side：HIMSELF

ーアーケードゲーム歴と、ゲームセンターに通うきっかけになったゲームを教えてください。

TAC　きっかけになったゲームは、『1945』（※1）です。ですからACゲーム歴は、8年くらいですかね。

ー『ストライカーズ1945』……新しいぞ（笑）。

TAC　1周クリアできたときは、うれしかったですね。その後しばらく通わなくなりましたが、『シルバーガン』（※2）が発売されたころに、また通うようになりました。『シルバーガン』は、どうしても稼がされるゲーム（※3）だったので、スコアを意識し始めていました。

ー当時から「ダスト」（※4）に通っていたんですか？

TAC　そうです。『シルバーガン』のころから「ダスト」に通ってました。そのころ「HAL」（※5）氏と出会いました。店内で見掛けたらお互いに会釈をする、ゲーセンにありがちな異様な間柄だったんですが、『シルバーガン』をきっかけに話をするようになりました（笑）。

ー本格的にスコアを意識したゲームは何ですか？

TAC　「ポールポジション」（※6）というお店に遊びに行ったとき、「YMN」（※7）氏がプレイしていた『エスプレイド』（※8）のうまさを見て触発されました。その後、私も当時ポールポジションにあった『青版の蜂』（※9）で、本格的にスコアを意識するようになりました。

ーその後、HALさん・YMNさんの二人と『エスプレイド』をキャラ分けしてやり込んだ……と？

TAC　話し合った訳でも、気を遣った訳でもないんですが、同キャラは何となくイヤだったんですよ（笑）。

ーそれでは、スコアネームの由来を教えてください。

TAC　「TAC」は本名から来ています。HPWについては、内緒ということでお願いします（笑）。

ースコアラーサークル「Clover」は、どういったきっかけで発足したのでしょうか？

TAC　YMN氏が『エスプレイド』の全一を取ったときに、「3キャラ全一取れたらサークル名でも載せたいね」と言ったのが発足のきっかけですね。「Clover」というサークル名は、ポールポジションの常連数人で、鴨川の「ヤングパレス」（※10）に遠征したときに、YMNさんが四葉のクローバーを見付けて『ギガウイング』（※11）のスコアを、2プレイ連続で更新したんで、その縁起を担いで付けられた……だったと思います（笑）。ちなみに「Clover」の「C」には、「CHIBA（千葉）」とか「CAVE（ケイブ）」の意味もあります。

（左ページに続く）

文中用語解説

完成されていた

http://mayland...

©2003 CAVE CO.,LTD.　©ATLUS/CAVE 1998　©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED. SUPPORTED BY CAVE

RULES

最新のゲームルールと既存ゲームの追加・変更ルール
〈2004年2月16日(日)から集計を開始しているゲームのルール〉

●**beatmaniaⅡDX 10th style**……EXPERT COURSEを【INSTRUMENTAL、TRANCE、RISE、J、QUEEN、VARIETY】のコース別にスコアで集計します。※カードの使用の有無は問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY LEVEL：4：MEDIUM、STAGE：3(+1)]

●**頭文字D ARCADE STAGE Ver.3**……タイムアタックモードで【妙義右周り、妙義左周り、碓氷右周り、碓氷左周り、赤城上り、赤城下り、秋名上り、秋名下り、秋名上り(雪)、秋名下り(雪)、いろは坂下り、いろは坂逆走、八ヶ方原往路、八ヶ方原復路、正丸往路、正丸復路、土坂往路、土坂復路】の18コースを集計します。※使用車種、カードの使用、天候は問いません。
■工場出荷設定[難易度：ノーマル、ステアリングフォース：4]

●**バトルギア3 Tuned**……タイムアタックモードで【初級B 順走、初級B 逆走、中級B 順走、中級B 逆走、弩級B 順走、弩級B 逆走】の6コースを集計します。※このほかの部門はバトルギア3と合同集計とします。※車種、AT/MT、NESYSキーの使用は問いません。※匠モードは集計しません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY：NORMAL]

〈集計を打ち切るタイトル〉
●**A.S.O.**……永久パターン発覚のため集計を打ち切ります。

PROFILE
NAME：Clover-TAC
SEX：Male
AGE：23
JOB：College Student
FAVORITE GAME CENTER：NISHICHIBA STAR DUST
FAVORITE GAME：ESPGALUDA　TATEHA
ESPRADE　IRORI MIMASAKA
PROGERA NO ARASHI　-GAMBLER- & -MILLIAN-
and more

—では、達成感もひとしおという感じですか？

TAC　そうですね。全力で取り組んで、最高の結果が出せたのでとてもうれしいです。ただ、さすがに今回は飛ばし過ぎで疲れました(笑)。

—それでは、TACさんにとって『エスプガルーダ』の魅力とは何だったのでしょうか？

TAC　金塊変換の一〇〇倍など、とにかく気持ちがいいところとか、ガードバリアの使い方などのパターンを、いろいろ考えられるように作られているところですね。特にパターンに関しては、プレイヤーごとに個性が出るので面白いですね。でも、プレイヤーの中には、インターネット上に流出しているムービーを見て、それを真似ているだけの人が結構居ますよね。そういった人のプレイよりも、多少スコアは低くてもオリジナリティがあるパターンの方が見ていて面白いですし、そもそも『エスプガルーダ』というゲームは、パターンを考える過程こそが最も面白いと思います。

—現在三名で、四葉のクローバーということは……四人目は居るのでしょうか？

TAC　四枚目の切り札は……内緒です(笑)。

—スコアを狙う際に気を付けていることは？

TAC　基本的には「捨てゲー」はしない。あと、できるだけ「同じプレイ」をしないことですね。

—それはなぜですか？

TAC　途中でミスしても、その後のパターンを練習することはできるし、むしろ新しいパターンを試すチャンス。毎プレイで何かしらの収穫が得られるように心掛けていますが、そのためにはミスをただのミスで終わらせないことが重要だと思います。まあ、それは一つのゲームをやればやるほど難しくなっていくんですが……。

—捨てゲーすると何となくうまそうに見えません？

TAC　やっぱり、僕にもそう勘違いしていた時期がありました(笑)。今でも締め切り前は仕方なく捨てることもありますが……。スコアを出すために捨てゲーをしているはずなのに、結果的に遠回りになっていることに気が付いていない人が多いと思います。

—今までに「すごい」と思ったスコアラーは居ますか？

TAC　やっぱりYMN氏ですね。彼のことで強く印象に残っているのは、昔気まぐれで『怒首領蜂』(※12)をプレイしたときに、2周目3面の中ボスが撃つ破裂する紫弾に対して、弾が破裂する前にレーザーボムをブッ放していたことですね。「ボムを使う＝ヘタ」だと思っていたところに、「すごくうまい人がボムを使う」のを見て、衝撃を受けました。ボムを使ったことが衝撃だったのではなく、発想というか、頭の柔らかさみたいなものに感動しましたね。はたから見たらただのボムでも、あのプレイが今でも自分のパターン作りの根底にある気がします。後はやっぱり「SWY」(※13)氏ですね。正直言って、彼のすごさは言葉では表現しにくいです(笑)。

—それではシメの一言をお願いします。

TAC　今後もゲームが苦痛にならない程度にがんばります(笑)。

(敬称略・2004年2月千葉にて)

[illegible] 人気作。キャラクターも根強い人気を誇る。
※9 [illegible] 一枚しか存在しない激レアの逸品。
※10 [illegible] ゲームのスコアラ [illegible]
※11 [illegible] タクミコーポレーションが開発し、カプコンが [illegible]
※12 怒首領蜂 [illegible] トラスから発売された縦スクロールシューティ [illegible]
※13 [illegible]

ARCADIA 次号予告

次号6月号 No.49は

4月30日(金)発売予定

予価650円

バーチャの究極形体!!
次々と明かされる新事実とは!?

新作

クエスト オブ D
(SEGA-AM2/セガ)

バトルクライマックス!
(コナミ/コナミマーケティング)

ザ・ランブルフィッシュ
(ディンプス/サミー)

バーチャファイター4 Final Tuned
(SEGA-AM2/セガ)

麻雀格闘倶楽部3
(コナミ/コナミマーケティング)

アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚
(ヒットメーカー/セガ)

闘劇続報

闘劇2004

闘劇2004FINALの
詳しいスケジュールなどを公開!!

Original Game ©SEGA©SEGA-AM2/SEGA,2004

掲載予定タイトル

ゾイドインフィニティ(タイトー)/サムライスピリッツ零SPECIAL(悠紀エンタープライズ/SNKプレイモア)/ギルティギア 鶍(サミー/アークシステムワークス)/ポップンミュージック11(コナミ/コナミマーケティング)/ドラゴンクロニクル(ナムコ)/ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.0(ヒットメーカー/セガ)/頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(ヒットメーカー/セガ)/アウトラン2(SEGA-AM2/セガ)/バトルギア3Tuned(タイトー)/機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(カプコン/バンプレスト)/ほか

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジングⅡDX
raizing@arcadiamagajzine.com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■ポップンイラストコンテスト
popn@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、
オールドゲームのあるお店、
アルカディアクーポン、
その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス
「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「MVS大明神」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション
「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーあて投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcadia@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

※メールでの投稿にも、住所・氏名・ペンネームが必要です! これら規定事項が記載されてない場合、内容にかかわらず不採用となりますのでご注意ください。

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしています。
6月号(No.49 4月30日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

7月号(NO.50 5/29) **4月16日(金)必着**

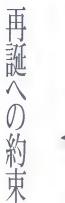
8月号(NO.51 6/30) **5月17日(月)必着**

電影心象スケッチブック

筐体百景

再誕への約束

四十八之回

TEXT／PHOTO 田渕健康

世の中に形をもって生まれた瞬間に、
必然的に約束される「終わりの時」。

この世界に存在する、ありとあらゆる事象に、
それは容赦無く、宿命付けられているのだ。

情熱の質量をも押し流し――。
形あるもの、すべては無に還る。

それは、完全なる消滅ではなく。
向かうのは、再誕への道のりへ。

例え形を失おうとも。
色を無くし、声すら掻き消えても。
決して存在を消せない、根源的な輪郭は、
必ず、次の世界を生きる者へと――引き継がれる。

去りゆくものの背中は。
高密度で刻まれた、幾多の足跡は。
新たなる時代へと形を変え、
終わり無き連鎖を続けていく。

引継ぎ、蘇らせるのは――先人の力ではなく。
今を生きる、我々の役目なのだ。

そのことを、忘れない限り。
再誕の約束は、いつまでも光を放ち続ける。

いつまでも。

ネオジオの13年間に携わってきたすべての方々に、格別の感謝の意を。残念ですが、我々はちっとも悲しくありません。なぜなら、これから先は――ネオジオが築いた13年間を、圧倒する熱量で生きるからです。世話になった幾多の時間は、未来で孵していきます。ありがとう。

■取材地／AOU2004アミューズメント・エキスポ・サミーブース

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編集後記

テーマ:「AOU2004 アミューズメント・エキスポから見る今後のアーケードゲームについて」

●出展作がこれから約半年間のゲーセンの構成機種なわけで、さまざまな意味で敷居が高そうなモノばかり。これらは店舗やプレイヤーが望んだ結果として出てきたゲームなのか少々疑問に思ったり……。(猿渡)

●大型物ばかりが目に付いた。今後小さなゲセはどうなる？ 狭い空間だからこそ、そこには社会や秩序が形成され、学校では学べぬことを経験できた。そんな環境で育った身としては、何だか寂しく感じた。(霜田)

●その昔、「Diablo」をそれなりにやった身としては、「Quest of D」への期待はいや応なしに高まる。同じパターンで「Quake」に代表されるFPSは定着しなかったけれども、今度こそ火が付いてほしい。(杉田)

●ネットワークものは、確実に増えてますね。今はサテライト型大型筐体モノが目立ちますが、汎用筐体ものも今後は増えていくでしょう。そこでどういった遊び方が提供されるか、楽しみですね。(マッスル北裏)

●今後に期待の持てるタイトルは多かったが、やはり基板モノの少なさが気になる……。アトミスウェイブの対戦格闘ラインナップに期待かな？ 後、「VF4FT」と「Quest of D」。(ここは通さねぇぜ～! itakyo)

●一番スゴイなぁって思ったのは、やっぱり「Quest of D」。カードシステムやインターネットとの連動機能があるらしいけど、アクション性の高いMORPGという時点で、相当面白そう。(まぢん)

●目を引いたのは筐体モノですが、アトミスウェイブをはじめ、ビデオゲームもまだまだ期待できそうな予感。といいつつ、「Quest of D」の一人用(できるのか？)でセコセコとアイテム集めたいです。(河野)

●シューティング、格闘、パズル、アクションと、ビデオゲームは一通りのジャンルが見られたけど、主役は大型筐体もの。ゲーセンが大型筐体のみになる日は近いのか!? 微妙だ。(闘劇予選お疲れさまでした &ぅ)

●元気だと感じたのはセガ、コナミ、そしてサミー&SNKプレイモアでした。何とかコンシューマーと絡めようという従来の展開より、アーケード独自路線が主流になりつつあるのはうれしいですね。(まこっぴち)

●主に見たのはメダル関係。「ドラゴントレジャーⅡ」「ギガドレイク」などのマスメダルゲームが元気があるね。メダルゲームにもビデオゲームの面白さを取り入れた作品が増えてきてイイカンジ(おじゃ)

●実はあまり期待していなかった基板モノがいろいろあって安心。だけど、大型筐体が多く、あまり小さいゲーセンのことは考えてくれないのかなぁとちょっと寂しかったり。でも「アイドルマスター」はカナリ期待!!(あっくん)

●「Quest of D」に期待。ほかの大型筐体でもいえることだが、筐体がばら売りになって、どんなゲームセンターでも置ける時代になってほしい。そうなるとゲームセンターの未来は明るい！(ブルタル)

●大型筐体や、ネットワークに対応した筐体が多かったのが印象的です。それは進化といえるのかも知れませんが、「お手軽にワンコイン」感が薄れてしまう気も……。(勝田@先生…春香を育成したいです)

●「WCCF」の新カテゴリー、オールタイムレジェンドが多くのサッカーファンをゲームセンターに呼び寄せてくれるのでは、と期待してます。個人的には「お金が……」って感じですけど。(新参者・野口)

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 松本 秀寿
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(THINKS NEO)
■デスク 霜田 和人／杉田 哲朗
■編集スタッフ 北裏 裕章／伊丹 恭／鈴木 宏昌／河野 淳一／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／飯塚 晃司／砂田 秀幸／勝田 周／野口 晶
■編集協力(五十音順) 赤男／伊勢猫／[illegible]／MVP／DYZ／カイゼルちくわ／キャサ夫／キャベツ／極限堂／[illegible]／栗田／GrayZone／黒鉄タカスエ／K／京城／ケンちゃん／COSPA／小山 祥之／C LAN／G／Joe／庄司卓／[illegible]／するする／[illegible]／垂れ乳飛竜／T2ya／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／[illegible]／ハチ／ハメコ。／ホリカネタカシ／福田[illegible]太郎／三重県の山本さん／モミアゲ／ラオウ
■デザイン 久保田 シンヤ／野中 郁子／大竹 伸子／山田 由紀子(THINKS NEO)／吉原 美和(THINKS NEO)／斉藤 若子／安井 朋美
■タイトルロゴ&表紙デザイン Smile Studio(福島 トオル)
■制作協力 藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ Studio Atom
■イラスト(五十音順) 天野シロ／いづなよしつね／今井 神／[illegible]／G=ヒコロウ／[illegible]／つぶらひでとも／[illegible]／[illegible]
■業務部 青木 孝通
■広告営業 阿部 寿一／[illegible]／[illegible]
■雑誌営業 堂前 秀隆／酒井 朋[illegible]／中村 豊忠

【お詫びと訂正】

●「月刊アルカディア4月号(No.47)」の80ページ「闘劇激戦！ Server battle 第二幕 ストリートファイターⅢ 3rd ストライク」でText:ラオウとありますが、正しくはText:KZAとなります。

●「月刊アルカディア4月号(No.47)」の9ページ「目次」にて、ページ数に間違いがありました。184ページの設定資料集は、正しくは186ページです。また190ページ「ゲーマー用語の基礎知識」は、正しくは192ページ。192ページの「ニューディスクレビュー」は200ページ。193ページの「どんたんどどたん」は、正しくは201ページ。200ページの「パンドラキャラット改」は185ページ。201ページの「ゲーマーお気に入りサイト」は184ページとなります。

●「月刊アルカディア4月号(No.47)」の216ページアンケートはがきに「Q8」という項目がありましたが、正しくは「Q9」となります。

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 5月号 [No.048]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.048
第5巻 第5号 通巻第48号 平成16年5月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-05
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
営業局 03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部 03-5433-7214(ダイヤルイン)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は58ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくても構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA3の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア5月号 [No.48] アンケートの質問事項】

Q1.面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事を教えてください(複数回答可)。
※以下のゲームタイトル記事あ～ひの番号の中から選んでください。
Q3.毎号読みたい連載記事、無くしていい連載記事を教えてください(複数回答可)。
※以下の連載記事1～38の番号の中から選んでください。

ゲームタイトル記事

あ アイドルマスター
い アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚
う アウトラン2
え 頭文字D アーケードステージ Ver.3
お ウォートラン・トルーパーズ
か エスプガルーダ
き オーリーキング
く ギターフリークス11th MIX
け 機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ
こ ギルティギア 鶍
さ クエスト オブ D
し ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
す ザ・ランブルフィッシュ
せ サムライスピリッツ零スペシャル
そ 新・三国戦紀 七星転生
た ゾイドインフィニティー
ち ドラゴンクロニクル
つ ドラゴントレジャーⅡ
て ドラムマニア10th MIX
と バーチャファイター4 ファイナルチューンド
な バトルギア3Tuned
に バトルクライマックス！
ぬ ビートマニアⅡDX 10th style
ね ポップンミュージック11
の 麻雀格闘倶楽部3
は メタルスラッグ5
ひ ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.0

Q9.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

連載記事

1 アーケーダーネオ
2 アーケードゲーム ライブラリー
3 アーケードニュースアナライズ
4 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
5 アルカディアクーポン
6 アルカディア超推薦 ゲーマー「お気に入り」サイト
7 アルカディアデータベース
8 アルカディア 読者プレゼント
9 アルカディア フロンティアーズ
10 Xbox Live体験リポート
11 MVS大明神
12 懐古芸夢成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
13 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
14 期待の新作めぐりAOUまるかじりツアー
15 筐体百景
16 GGXXアソシエイションXX
17 ゲームメーカー・ナウ!!
18 コスプレ・プレイスタイル
19 ジャンク新聞
20 ジョイスティックトゥルーパーズ
21 設定資料集
22 全国ゲーセンイベント準備会
23 魂を籠める者
24 闘劇 -SUPER BATTLE OPERA- THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT
25 どんたんどどたん
26 日本縦断 ゲームセンターマップ
27 ニューディスクレビュー
28 ハードウェアミュージアム
29 ハイスコア全国集計
30 パチャっ子 インフィニティ エボリューション
31 パンドラキャラット改
32 ビート・レイジングⅡDX
33 プライズワンダーランド
34 編集後記
35 ポップンな関係
36 まじかる猛者通信
37 立体貴族 俺たちゃムッシュ3D
38 ロングランゲームズブースター

■ご質問とお問い合わせ
本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。
なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできかねますのでご了承願います。
カスタマーサポート **03-5433-7868**(祝祭日を除く月曜～金曜日の正午～午後5時まで)
メールアドレス ***arcadia@arcadiamagazine.com***

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？ そんなときは定期購読が一番だ！ 何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円【送料】×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(アヴァロンの鍵／バーチャファイター4／バーチャファイター4エボリューション／THE KING OF FIGHTERS2001／THE KING OF FIGHTERS2002／THE KING OF FIGHTERS2003／鉄拳4／SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話:03-3499-9300(土日祝祭日を除く10:00～17:00)
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ **http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー **http://www.arcadiamagazine.com/**

©2004 ENTERBRAIN,INC. All rights reserved.No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means,electronic or mechanical,including photocopying and recording,for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN,INC.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

ARCADIA No.48 アンケートはがき

P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事とその理由を教えてください。

A1. 面白かったゲームタイトル記事　番号　番号　番号　番号　理由
つまらなかったゲームタイトル記事　番号　番号　番号　番号　理由

Q2. A1の面白かったゲームタイトル記事のボリュームに満足していますか？

A2. (はい　いいえ)

Q3. 毎号読みたい連載記事、無くていい連載記事とその理由を教えてください。

A3. 毎号読みたい連載記事　番号　番号　番号　番号　理由
無くていい連載記事　番号　番号　番号　番号　理由

Q4.表紙の感想をお願いします。

A4.

Q5.付録ポスターの感想を教えてください。

A5.

Q6.あなたがゲームセンターに行くこと(もしくは、アーケードゲームが好きであること)を言えない人はいますか？

A6.□いない　□家族のだれか　□彼女　□彼氏　□女友達　□男友達
□同級生・同僚　□その他［　　　　］

Q7.その理由を簡単に教えてください。 例)はずかしいから

A7. 理由

Q8.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8.［　　　］ページ［　　　　　］さんの投稿

自由欄　［　　　　］都道府県　P.N［　　　　］

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名

集計部門 (キャラ・コースなど)

スコア (タイム)

面数

難易度

備考

達成日　　年　　月　　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター　名前

電話

住所　都道府県　市郡区

スコアネーム (最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数
□ハガキ(　　　)枚□FAX(　　　)枚

平成16年5月1日発行（毎月1回1日発行） 第5巻 第5号 通巻第48号
●定価650円 本体619円
雑誌11547-05 Printed in Japan 凸版印刷
T1111547050652

©2004 ENTERBRAIN,INC. All Rights Reserved.